COMPUTER GAMES®

ISSN 1310-4934

no 3 '95

поглед отвътре

Interplay

преглед

Bioforge
Hell
Magic Carpet

специална игра

FULL THROTTLE

СПЕЦИАЛИЗИРАНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ

Genius®

Great Entry - Level Value - Enter the multimedia world inexpensively.
Complete Solution - Includes interna ldouble speed CD-ROM drive, 16-bit stereo sound card, headphone, microphone, speakers, cables, CD-titles, and utility disk, etc.
Titles and software-Bundled CD-ROM driver Audio Apllications - drives. Audio Recorder, Mixer, Time Reminder, Stopwatch, etc. CDMet - Windows CD Player, Turbo-CD - CD-ROM speed driver, MediaMate - multimedia presentation, Photo Acces - Windows Photo CD player, Action 2.5 - professional multimedia library, The Last Dinosaur Egg adventure title, The Selfish Giant - story title.

ЦЕНА: USD: 314-

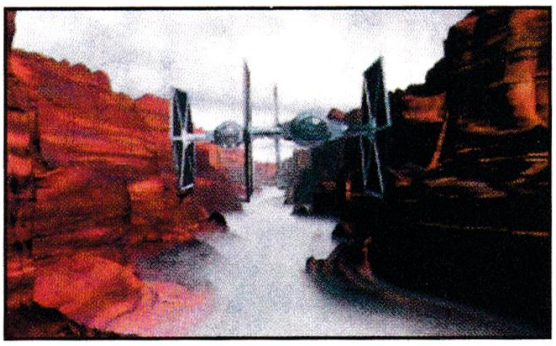
-SONY CDU-55S CD-Rom
SCSI2, Dual speed USD:210
-SONY CDU-55E CD-Rom IDE
Dual speed USD:150
-SONY CDU-331A CD-Rom
вътрешен 5.25" AT-bus w/strl USD:169

INSYST electronics Ltd.

София, ул. „Тинтява" No 9, тел.: 684-054, 722-333, факс: 683-421

REBEL ASSAULT 2

Представяме ви първите излезли снимки на това, което се очаква да бъде игра на века - Rebel Assault 2. Все още се знае много малко за проекта, но се твърди, че в техническо отношение ще бъде по-съвършен от всичко излизало досега. Знае се също, че ще участват живи актьори, историята ще бъде свързана с "тъмната страна" и несъвършените бунтовнически Б-Уингове.



RISE OF THE ROBOTS 2: RESSURECTION

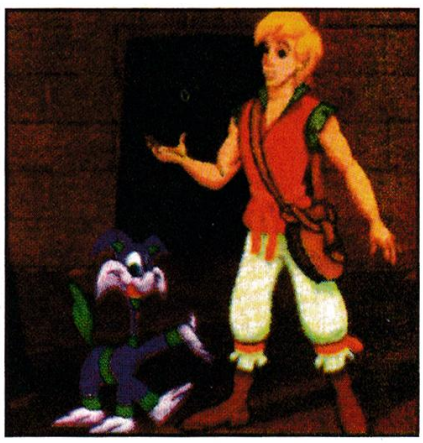
MIRAGE обяви наскоро, че работи върху продължението на една от най-добрите екшън игри за PC - Rise of the robots. Проектът е наречен Rise of the Robots 2: Ressurection, и ще има същите страхотни графики, 18 нови робота с много нови удари (включително и липсващото в първата игра прескачане на противника) и опция, с която играчът ще може да играе с всеки робот срещу друг избран от него, включително с оръжия и ракети. Начинът на записване също е подобрен, а в музикалното офромление ще е включена и песента на Брайън Мей "Cyborg". Всичко това ще бъде съпроводено от страхотни анимационни сцени. Говори се, че играта ще бъде с най-голямата рекламна кампания, правена някога за компютърен продукт.

WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS

Фирмата Blizzard Enterterainment ще представи продължението на Warcraft - Tides of Darkness до Коледа. Играта ще бъде на DOS CD-ROM. Действието започва, когато хората прекосяват Великото море, за да изградят наново своята общност, невъзпрепятствани от Орковете. За нещастие враговете не остават безучастни и скоро започват да нападат хората с армии от летящи грифини и дракони. Като командир на цялата армия вие ще можете да водите вашите тактически битки по суша море и въздух. Новата впечатляваща опция за игра през мрежа вече ще позволява надпреварата на не повече от седем опоненти.

НОВИНИ ОТ SIERRA

Предстоящия Police Quest, ще е поредната приключенска игра на Sierra - полицейски екшън, създаден с помоща на един от най-известните американски полицаи.



Още не е решено дали ще се пусне друга игра от жанра "ужас", предназначена за по-млада публика. Става въпрос за Shekers, върху която отново работи екипът от 8bit. Texder.

Накрая ветераните от Sierra Al Lowe са се хванали да направят и една съвсем нова приключенска игра - "Toin Sasgage", която е предназначена за по-широка публика. CG

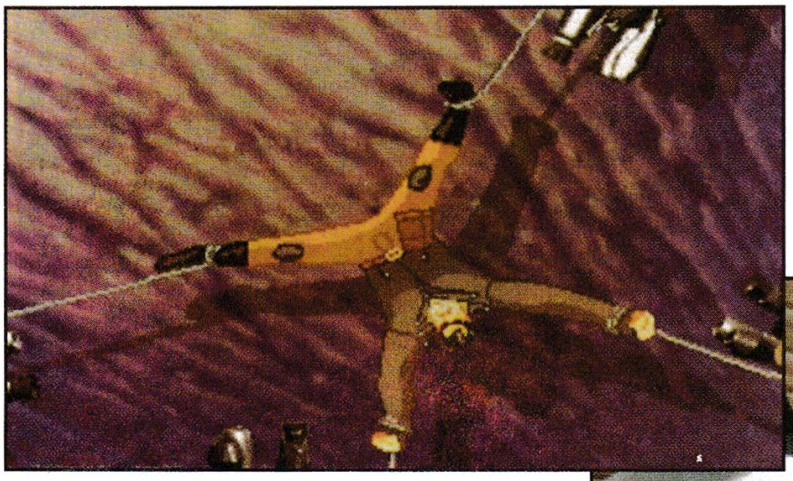
FULL THROTTLE

Най-накрая игра и за рокери

Full Throttle ни разказва страхотна история, пълна с добра смесица от лесни и сложни пъзели и изцяло посветена на големи, атрактивни и крещящи рокери. Но това не е всичко...

LUCAS ARTS ЩЯХА ДА СА ЕДНО НИЩО, АКО НЕ БЯХА ТОЛКОВА ГЪВКАВИ В ПРАВЕНЕТО НА ИГРИ. ПАРОДИРАЙКИ СВЕТА НА КАРИБСКИТЕ ПИРАТИ (Monkey Island), вземайки игрални (Indiana Jones) и рисувани филмови герои (Sam and Max), сега са включили и света на мотобандите и корупцията в големия бизнес. В Full Throttle мъжете са с големи челюсти и зли лица, държавните служители са слаби и жалки, а жените са моторни механици. Историята зад приключението е сложна и необикновена за компютърна игра - но пък Lucas Arts винаги е била известна с добрите си разработки. Адриан Рипбъргър е вицепрезидент на Corley Motors, най-добрият световен производител на мотоциклети. Той има големи идеи за компанията и иска да я автоматизира напълно. Но неговият шеф Малкълм Кърли (Малкълм е вече едно от най-популярните имена за компютърен герой - просто не мога

да се сетя защо) е въобще против всички обновления и идеи на Адриан и държи по моторите му да "пипне човешка ръка". Така че Адриан иска да премахне Малкълм от пътя



си.

...Но му трябва някой, върху когото да хвърли вината за убийството.

И му хрумва идея: да наеме група рокери да ескортират Малкълм и него при следващото събиране на инвеститорите. И познайте кого ще обвинят, ако се случи нещо лошо?

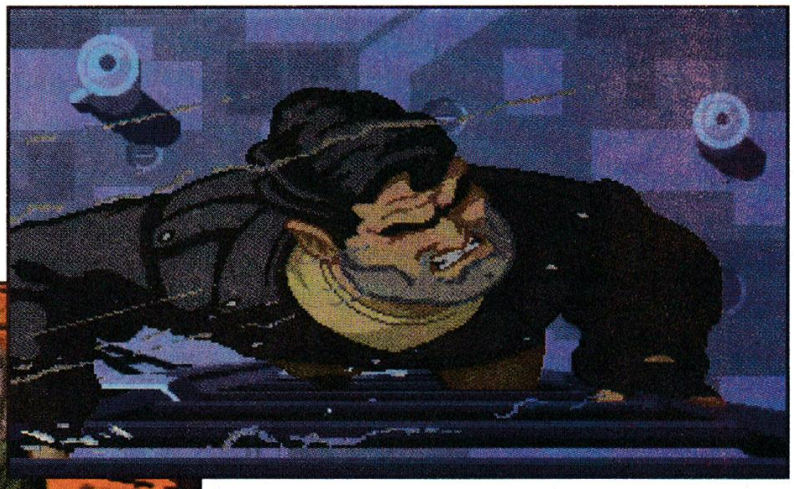
Ето къде се появявате вие. Вие сте Бен, шефът на мотобандата Polecats, която Адриан иска да наеме за злите си помисли. Но вие не искате да играете в играта на Рипбъргър, така че неговите довереници ви хващат, зашеметяват ви и ви изхвърлят в една боклукчийска кофа. Рипбъргър казва на хората ви, че сте заминали за някъде и те трябва да отидат на срещата без вас. Бандата му повярва и се отправя към срещата, където ги очаква голяма засада, докато вие, Бен, се опитвате да спрете Рипбъргър, преди да е премахнал Малкълм и да е разпердушинил бандата ви. И всичко това се случва, още преди да сте започнали да играете!

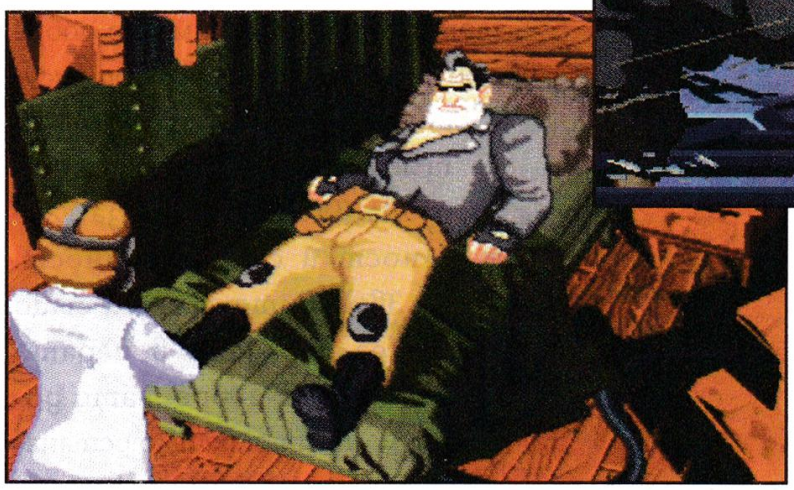
Бен не спира Рипбъргър, но той вече е разбрал истината, така че се-

га не му остава нищо друго освен да предаде виновника на правосъдието и да изчисти опетненото име на бандата си. За съжаление и както обикновено, нещата не са толкова прости.

Full Throttle използва вече добре познатия ни от приключенските й игри интерфейс. Имате татуировка, чрез която, когато я извикате на екрана, можете с едно натисване на мишката да говорите, видите, вземете някой предмет или да го оставите в торбата на мотора ви (мястото за вашите предмети). Когато не използвате някоя от тези опции, екранът е чист и можете да се движите по него навсякъде, където е позволено. При разговор на екрана са ви показани всички възможни въпроси или отговори, така че не ви остава нищо друго освен да изберете този, който ви се струва най-прави-

лен. Интерфейсът на Lucas е извървял доста път от Maniac Mansion досега, но не загубил своята гъвкавост и си остава лесно достъпен. Скучната част на задаването на въпроси и четенето на отговори си остава задължително и при тази игра, защото някои неща, които в един момент ви се струват незначителни, впоследствие ще се окажат решаващи за бъдещото развитие на играта. Ако

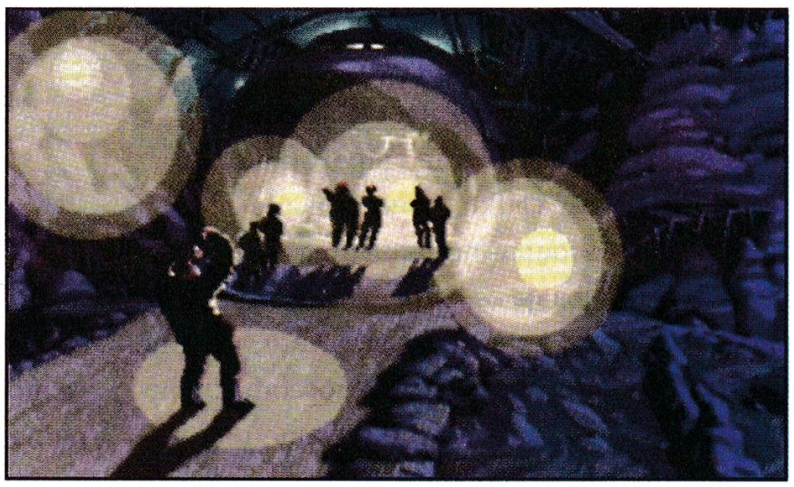




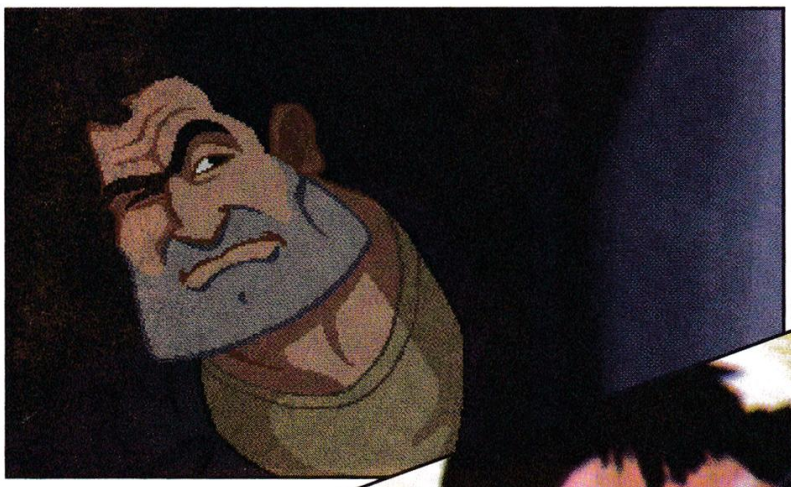
при разговор раздразните някои от събеседниците си, те имат лошия навик да ви го връщат нататък в развитието на сюжета. Но за да ви улеснят в това да разберете какво да правите, авторите са включили преди всеки важен момент анимация, от която можете да разберете горе- долу какво да правите.

Един от най-значимите герои е Маурийн, която помага на Бен, когато моторът му е повреден. Тя по случайност е ас в поправката на мотори и, както тя твърди, баща й я е научил на всичко, което е знаел за моторите, преди да замине да търси щастието си. По-късно в играта ще разберете кой е баща й, което ще добави интерес към играта и ще позволи да разрешите много от проблемите си.

Първоначално Full Throttle прилича на миш-маш от много различни стилове. Като се започне от нормалния за приключенските игри интерфейс "посочи и натисни", мине се през екшъните, в които девизът е "очисти пътя от всичко ненужно", и се завърши с някои прилики с Space Quest V. Но това смесване прави играта дори още по-добра, особено когато различните стилове са смесени по толкова умел начин, че играчът рядко забелязва преминаването от приключенски към екшън интерфейс и обратното. За да бъдем честни, трябва да отбележим, че екшънът е само добавка, разкрасяваща сценария. Още едно характерно нещо за Lucas Arts е вариацията на загадките. И в тази игра те варират от сложни до лесни, но за разлика от много други игри от този тип те са смесени по изключителен начин. Например за да се успокои едно зло куче-пазач, трябва да го подлъжете с нещо

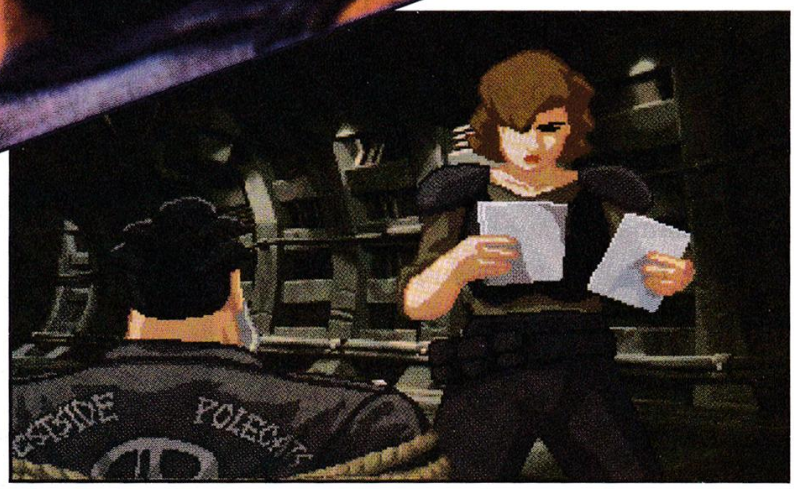


(което не е толкова трудно за досещане), взето от хладилник, но трябва също да се досетите и че в момента, в който кучето изяде примамката, ще започне да ви досажда отново. Затова трябва да хвърлите месото в една кола, за да влезе кучето в нея, и с помощта на кран да повдигнете купето високо, така че звярът да не може да избяга. Всичко това трябва и може да се направи бързо и само на едно място на паркинга.



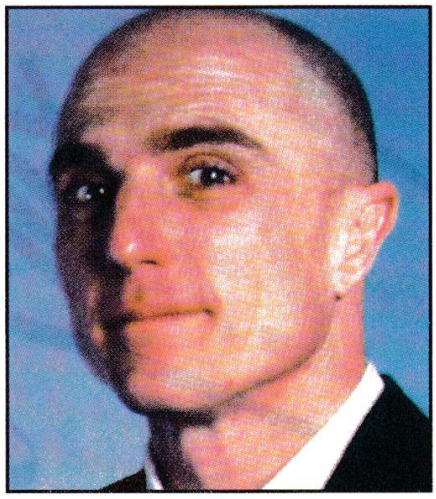
Full Throttle ни разказва страхотна история - смесица от лесни и сложни пъзели, и изцяло посветена на големи, атрактивни и крещящи рокери. Но това не е всичко, защото най-хубавото идва накрая. Играта има страхотни анимационни графики, които окарикатуряват героите по такъв начин, че човек започва да се чуди дали самата игра се взима на сериозно. Анимациите между сцените в същия стил подготвят играча за следващия епизод в играта и го насочват към главните неща, които ще трябва да извърши. Не трябва да забравяме, че в играта има музикални и звукови ефекти. Изглежда, че в наши дни вече не може да се направи игра, без да се извика Марк Хамил да озвучава или да се превъплъти в някой от героите, но докато в Wing Commander III той играеше на добрата страна, то в Full Throttle той е дал гласа си на най-голямата отрепка Рипбъргър. Бен е с леко дрезгав баритон, който допълва много добре физическата (или може би рисуваната) му личност, като го прави комичен, без да се създава впечатление за глупост и смехотворност. Звуковите ефекти също са вградени в играта много добре, като допълват изцяло останалите й качества.

Full Throttle е страшно близко до перфектната игра. Разбира се, придирчивите има за какво да се захванат, например някои от пъзелите не са толкова добри и в екшън сцените с моторите играчът трябва да се осланя повече на късмета, отколкото на възможностите си,



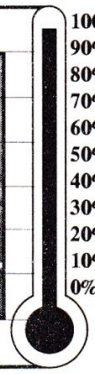
но това са единствените недостатъци, които се набиват в очи.

Сигурно е казвано много пъти преди, че когато става въпрос за графични приключения, Lucas Arts са просто ненадминати. Сигурен съм, че всеки, който е играл Monkey Island, тайничко е мислил, че тя е ненадмината, но е грешел, защото Full Throttle, можем да го кажем без угризения, е по-добра. **CG**



◄ *Изпълнителният директор на фирмата Lucas Arts.*

Име: Full Throttle	
Категория: Приключенска	
Производител: Lucas Arts	
Разпространител: Lucas Arts	
Система: PC / DOS	
CD-ROM Version	
Управление: Клавиатура, Мишка	
Рейтинг: 96%	

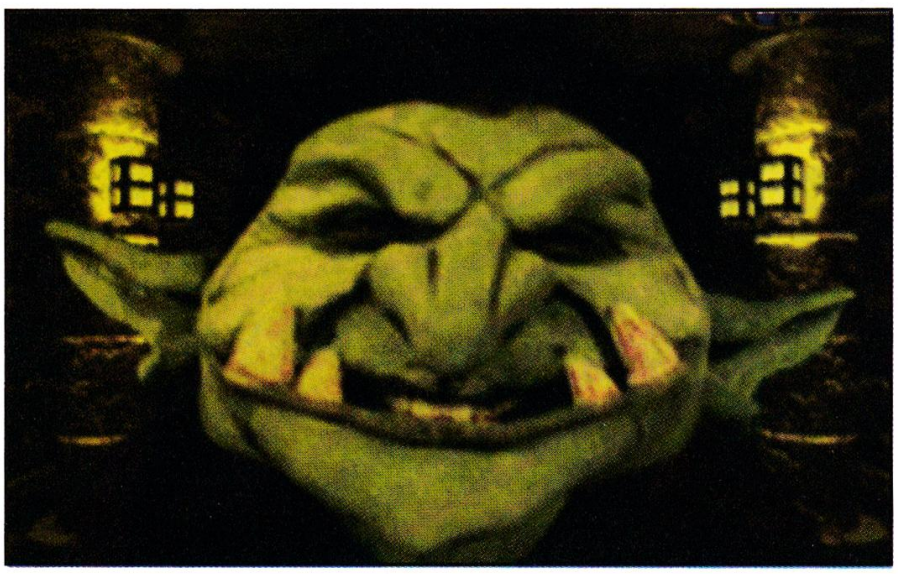


НАЙ-ТЪРСЕНОТО
НАЙ-ПРИЯТНОТО
НАЙ-ЖЕЛАНОТО
НАЙ-ИНТЕРЕСНОТО
НАЙ-ЗАБАВНОТО
ПРИКЛЮЧЕНИЕ С ВАШИЯ ПЕРСОНАЛЕН КОМПЮТЪР ЩЕ ВИ ПРЕДОСТАВЯТ
КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ
За доставки на едро
тел. 66 53 28
КРАЙТ ИНТЕРНЕШЪНЪЛ
Дизайн Games & Music

"От играчи за играчи"

"Stonekeep е може би най очакваната игра на Interplay. Проектът се разработва вече пет години и трябва да излезе до края на годината. Този проект е най-дългият и най-големият в историята на фирмата.

СЪЗДАДЕНА ПРЕЗ 1983. ОТ БРАЙЪН ФАРГО, КОЙТО ОТТОГАВА Е ПРЕЗИДЕНТ НА ФИРМАТА, INTERPLAY ПЪРВОНАЧАЛНО Е ЗАМИСЛЕНА КАТО СТУДИО ЗА РАЗВИТИЕ. После първите игри се правят по поръчка на други фирми, (напр. Activision). Първият им хит се нарича The Bard's Tales. Тази приключенска игра се развива в тъй наречения свят на героичната фантазия - тя наистина е страхотна игра за компютър през 1985. Успехът на играта донася слава на фирмата до 1987., когато излиза BattleChess. Тази изцяло 3D игра ни предлага страхотни анимации. Това е хит - първо-



начално за Amiga, а после и за PC. Interplay продължава да се развива и да набира скорост и през 1988. става създател на игри за Nintendo, а през 1989. студиото за развитие се превръща изцяло в създател на игри. По това време фирмата произвежда игри за 16-битовото Nintendo. Успехът е толкова голям, че през 1992. е открит европейски клон на фирмата със седалище в Лондон. Същата година Interplay продава няколкостотин хиляди бройки от играта си Star Trek: 25th Anniversatire.

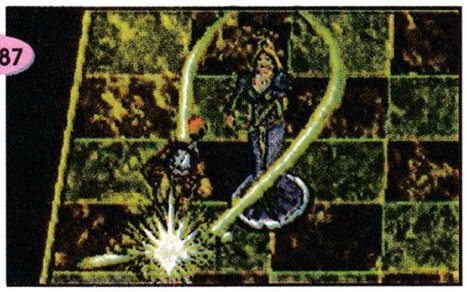
Договор с Paramount им осигурява правото да създават игри Star Trek до 2000 година.

Днес Interplay създава игри за персоналните компютри (създадена е и група за Macintosh) и за всички видове телевизиони игри. Наскоро Interplay се свърза и с холивудския гигант MCA Universal, разполагащ с правата над много от най-нашумелите продукции на Холивуд, като например "Воден свят", който е следващият филм на Кевин Костнър с най-голям бюджет досега в света на киното, и "Каспър" на Стивън Спилбърг, по който Interplay ще направи игра. Interplay взе лиценз от TSR, за да прави игри от серията Advanced Dungeans and Dragons.

1995.: най-добрата година за Interplay. На 12 май в Лос Анджелис фирмата обявява първото разширение в историята си, като купува Shiny Entertainment, която създаде играта Earthworm Jim за Sega и Nintendo. Shiny е създадена в края на 1993. от Дейвид Пери, английски програмист, известен с участието си в създаването на Аладин на Virgin за Megadrive. Версия на Earthworm Jim ще бъде пусната за Windows през 1995. от Activision. Тази сделка е направена, преди Interplay да купи Shiny. Първият проект на Shiny под крилото на Interplay е все още секретен, но се знае, че ще е за PC и най-новите системи TV игри. За 12 години малкият изследовател стана голяма фирма за игри, което е видно от игрите, които ще пусне до края на годината. Най-важните от тях ще ви представя накратко.

Stonekeep е може би най-очакваната игра на Interplay. Проектът се разработва вече 5 години и трябва да излезе до края на годината. Този проект е най-дългият и най-големият в историята на фирмата. "Когато игрите се появят на екрана, ще разберете защо правенето на играта (геймизацията) отнема толкова време", заявява Нийл Макклийв, отговарящ за продажбите в Европа.

"Мисля, че направихме всичко възможно, за да направим Stonekeep най-добрата игра. Премахнахме всички команди, задавани през клавиатурата, така че героят да може да се движи възможно най-лесно с едно докосване на стрелките и мишката. Заснехме стократно много сцени и използвахме така нареченото "синьо платно", използвано в киното, за да осигурим проявата на нашите ефекти. Действието ще се развива на цял екран пред очите на играча. Въвели сме и автоматична функция за създаване на карта. Анимациите и графиките изцяло в 3D са невероятни. Помислили сме за всичко, така че играчът да се чувства максимално въвлечен в играта" - обяснява Майкъл Куарълс, режисьор на играта, който е ветеран още от Bard's Tale Stonekeep est (игра за изследване на 3D подземия). Сниманите сцени са страхотни. Снимки с истински актьори от Холивуд. Специалните ефекти са създадени от екипа, създал пироманиашките ефекти на обратна тяга. В края на краищата 150 души са съдействали в създаването на Stonkeep, от които само 40 са програмисти, аниматори и др. щатни служители в Interplay. Колкото до


1987

Battle chess

продължителността на играта, Крис Тейлър казва: "На мен, който съм създал Stonekeep и знам всяка крачка от него, ми трябваха около 40 часа, за да го превъртя." Брайън Фарго казва, че, за да се създаде тази игра от един човек, ще му трябват 30 години. Той завършва, като казва, че искал да направи със Stonekeep нова крачка в този жанр. Дали е успял?

Conquest of the New World

Това е игра, протичаща в Америка през XV век. Винс де Арго е продуцент на играта, която се очаква през септември.

Какво представлява Conquest of the New World? - Според самия продуцент това е преди всичко един игра-проект. Един личен проект. Обожател на стратегическите игри, той вече е помагал в създаването на много игри от този род. XV век е период от човешката история, който силно го привлича и впечатлява. Това е периодът на колонизирането на Новия свят (Америка).

Играта много прилича на Colonization на Сид Майер, но това е така само на пръв поглед.

Темата е подобна, но начинът на игра е различен. В тази игра създателят й е вложил целия си опит от този род игри. Например боевете се водят на равно място, а правилата са прости, така че да бъдат достъпни дори за хора, нямащи понятие от стратегически игри.

1994

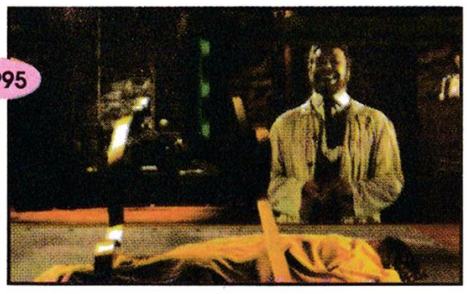
До 6 души могат я играят както на един компютър, така и чрез модем, а също и през E-Mail.

Силите на играча са разнообразни: той може по свой избор да играе за Франция, Англия, Испания или Белгия. Всяка от тези нации има предимства и недостатъци. Може също да се играе с историческите дадености на континента; могат да се променят изцяло и силите.

Историческите и икономическите дадености също присъстват в играта.

Колкото до историческите, те не оказват пряко влияние върху вашето участие. Затова пък икономиката е важно нещо и непрекъснато трябва да следите за нейното състояние. Всяка колония има своя столица, в която можете да се обърнете към много менюта само с едно докосване на мишката. Те позволяват да строите сгради, да получите сведения за населението, за модата, за покупките и продаджбите на материали и стоки - с цел развитие на пазара. Има екран, от който можете да установите даже дипло-

▼ *Frankenstein*


1995

тически отношения с други колонии.

Всяка нова част на играта ще бъде различна.

Напълно възможно е да се редактира и начинът на играта. Всеки играч в зависимост от това, което иска, може да създаде собствен свят за колонизиране.

Dungeon Master 2

През 1987. FTL правят революция в компютърните игри с Dungeon Master. Изследването на подземия - такова, каквото го познавах тогава от Ultima например, придоби съвсем ново измерение: начело на отряд от 4 изследователи играчът напредваше в единн 3D свят, биеше се с чудовища и правеше чудеса в реално времетраене. Това е жанр, който след появата на Dungeon Master достигна до върхове като Eye of the Becholder и Ultima undergraund. Уилям Чърг, продуцент на Dungeon Master 2, разказва за тази игра, която се очаква през това лято на CD-Rom.

Dungeon Master 2 не е съвсем продължение на Dungeon Master.

Dungeon Master 2: The Legend of the Skullkeep е едно ново приключение в среда, създадена преди 8 години.

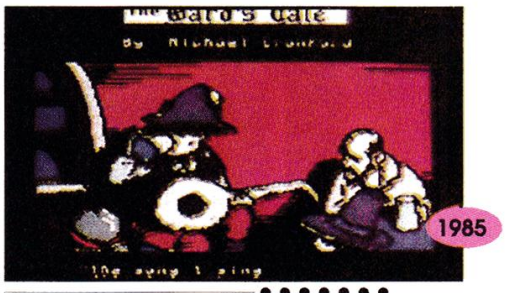
Сценарият за играта не е нов. Той е нов епизод на играта Dungeon Master.

Чудовищата в новия вариант са по-интелигентни. Играчите няма просто да ги убиват, а ще трябва и да ги надхитрят.

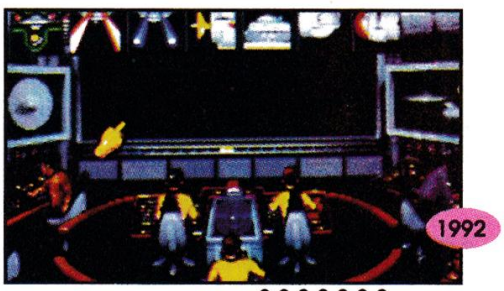
Създадена е стратегия на боя за всяко чудовище. Новото в тези игри е, че едно веднъж убито чудовище не се появява отново.

Dungeon Master 2 запазва духа на предшественика си, разположението на елементите на екрана, командите, системата за избиране. Но Dungeon Master 2 е по-разширен - има повече чудовища, повече предмети... Играчите, които са играли първия епизод, ще открият голяма част от старите магии. Някои от тях обаче са нови. Системата на магите на Dungeon Master е най-добрата, затова те (с леки подобрения) са запазени във вторя епизод. Прибавена е и система за картографиране, така че играчът лесно да открие обратния път. Всичко е в режим VGA 256 цвята.

Текстовете на екрана са на няколко езика (по желание на играча). Но гласовете ще бъдат само на английски и ще играят важна роля за развитието на играта. **CG**

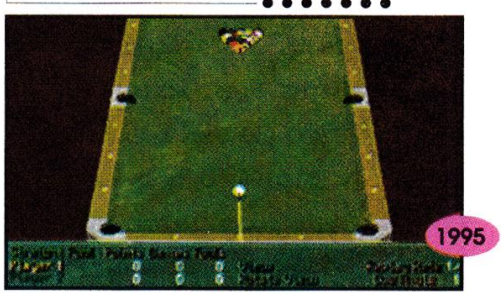


▲ *The Bard's Tale*



▲ *Star Trek*

▼ *Virtual Pool*



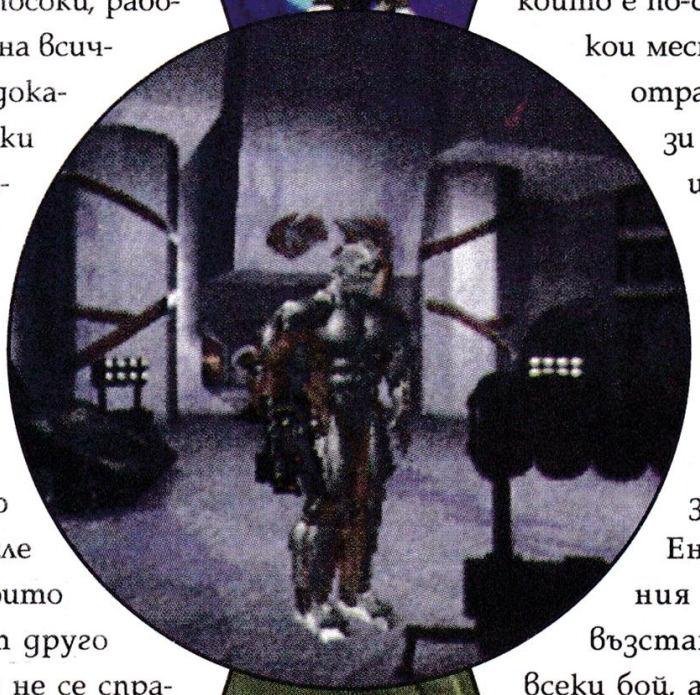
BIOFORGE

Origin значи Interplay

"Това може би не е най-лесната игра на света, но детайлите, реалистичността и прекрасните графики я правят чудесна."

СЦЕНАРИЯТ НА BIOFORGE Е СЪВСЕМ ОБИКНОВЕН. ВИЕ ТРЯБВА ДА РАЗБЕРЕТЕ КОЙ СТЕ, КЪДЕ СТЕ И ОТКЪДЕ СТЕ ПРИДОБИЛИ ТОЗИ странен вкус към маскирането. Всичко, което можете да разберете от встъплението, е, че в един миг летите приспан в доста необикновен, но затова пък добре функциониращ космически кораб, а в следващия момент над вас се е надвесил някакъв умопомрачен маниак, който изпробва цял комплект от триони и резачки върху вашето тяло. В момента, в който тези "играчки" докосват плътта ви, загубвате съзнание. Играта започва, когато идвате на себе си в една килия, охранявана от робот с голяма и неприятна на вид спринцовка. Но най-интересното и впечатляващо нещо е вашият външен вид, защото по вас има повече ламарина и електронни елементи, отколкото в средноголям небостъргач. Има и още една изненада - имате само по два пръста на всяка ръка и това съвсем влошава вашето психическо и физическо състояние. Все пак имате цел, която осмисля

живота ви - искате на всяка цена да намерите този, който ви е разкрасил така, и да си поговорите малко насаме. Първата ви задача, разбира се, е да избягате от килията си, след което ще се озовете в нещо средно между лаборатория с най-съвременно оборудване и строго охраняван затвор. Самата игра наподобява Ecstatica и сериите Alone in the Dark с размотаване в различни посоки, работа с машини, взимане на всичко възможно и така, докато разгадавате загадки или се занимавате с дадени проблеми. Както и в Ecstatica единственият начин да се оправите с пазачи, роботи и всякаква друга измет е боят лице в лице -отначало само с голи ръце, а после и с оръжия. (За тези, които мразят да нараняват друго същество или просто не се справят добре с побоищата, ще е интересно да разберат, че има три нива на трудност с цел да се улесни максимално оцеляването на героя.) Ударите са учудващо много и различни за този тип игра: с ALT и CTRL плюс стрелките ще можете да покажете на противника всичко, което можете, като се започне от ъперкути и се стигне до задно сал-

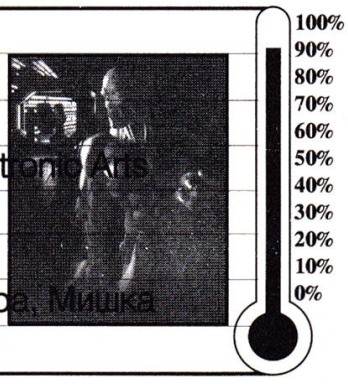


то, комбинирано с удар с крак; можете да ритате противника в капачките на коленете и по други болезнени места (разбира се, това е възможно само ако противникът разполага с такива). Всички тези прекрасни удари са много добри против хуманоиди, но не и срещу огромните роботи-пазачи, затова още някъде в началото ще намерите бластер, който е по-солидно оръжие. На някои места стените могат да отразяват лазера и по този начин можете да унищожите някои от противниците си, още преди да са разбрали, че идвате. Като помощ в играта имате вградени електронно управляеми системи за здраве и енергия. Енергията от защитния ви костюм може да възстанови тялото ви след всеки бой, а батериите, разхвърляни навсякъде из базата, ще ви помогнат да заредите костюма. Снабден сте и с място за предметите, които ще намерите по пътя също като в приключенските игри. Предметите варират от полезни, като бластери и аптечки, до доста странни и с неясно предназначение, като флейта например. Как ще успеете да свирите на нея с два пръста, е

друг проблем. Друго странно нещо е, че в играта всеки има собствен дневник, в който записва всичко, което знае за ситуацията, и малко свои разсъждения за добавка. Тези дневници се въргалят забравени на най-различни странни места - или защото собствениците им са склеротици, или просто защото не са станали от операционната маса живи. Единственият начин, по който можете да съберете нужната ви информация, е да забравите всичко, което сте учили в училище, и да започнете да четете чужди дневници. За съжаление, писанията на луди учени не се четат лесно, те са доста объркани и несвързани. Но на вас ще ви се наложи да прочетете тези бръвтежи, защото много често в края на "произведението" има кодове за врати и друга полезна информация.

Постепенно ще разберете, че се намирате в Мондитска база на планета, която принадлежи на две зли раси от каменоядни и плуващи в киселини животни. Не питайте как Мондитите са се озовали тук, това е дълга история. Ще откриете, че човекът с трионите е Мондит на име Д-р Мастаба и че вие не сте единствената играчка в ръцете му. А също така че не сте единственото същество, което обикаля из базата и прави горките Мондити на пихтия. В базата вървува и непобедимо на пръв поглед чудовище, което е решило да взриви атомния реактор на базата. Ще успеете ли да го спрете? Наистина ли сте толкова луди да опитате? А и какво ще кажете за специалните Мондитски сили, пратени след вас? С други думи, за разлика от други подобни игри та-

Име: Bioforge	
Категория: Екшън	
Производител: Origin	
Разпространител: Electronic Arts	
Система: PC / DOS	
CD-ROM Version	
Управление: Клавиатура, Мишка	
Рейтинг: 90%	



зи е заредена с доста добър екшън. Графиките са супер. Светлинните ефекти също са страхотни - прозорците хвърлят сянка, която се пречупва от предметите и машините, аварийните светлини създават по-голям реалистичен ефект. И това не е всичко - героите също са много добре направени.

Атмосферата е прекрасна, можете да използвате повечето от устройствата и машините наоколо, можете да видите разрушените от вас неща в списъците на базата за поправка и възстановяване - всичко това придава реализъм на играта.

Все пак това не е най-лесната игра на света. Играчът непрекъснато трябва да съобразява кое трябва да направи първо, защото има моменти, в които времето е от голямо значение. Трябва да имате бърз компютър, за да можете да играете пълноценно. Играта е едно чудесно постижение, което може да се нарече дори класика. **CG**

Висококачествени

мултимедийни системи

Sound Blaster's

Video Blaster's

CD Rom

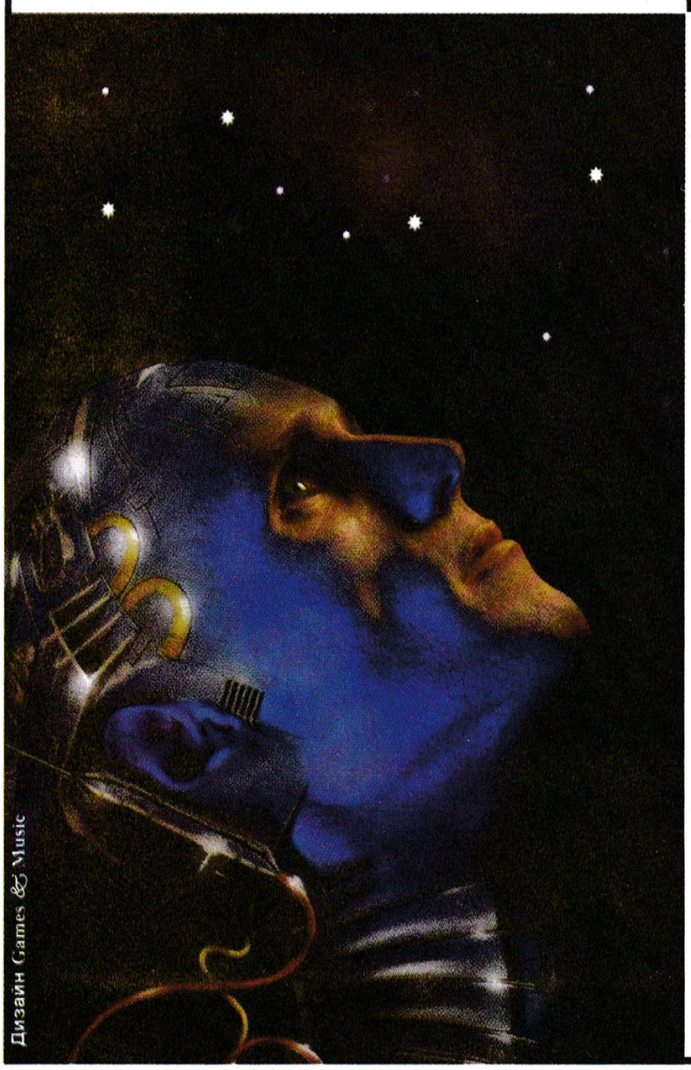
SONY, MITSUMY, TOSHIBA

(IDE, SCSI)

Мултимедиини кутии с

усилвател 40W

на достъпни цени



Most

COMPUTERS

София, ул. "ШИПЧЕНСКИ ПРОХОД",
бл. 240, вх. Г, ет. 3, тел.: 73 01 83,
72 77 45, 73 05 89, факс: 73 00 37
Пловдив: 032 26 71 73,
Ст. Загора: 042 2 77 25

MULTIMEDIA

Същност на мултимедийната технология

Най-общо погледнато, естествените механизми са подчинени на природните закони. Вникването в тези взаимоотношения и изучаването принципа на функционирането им ни дава възможност да създаваме, разработваме и усъвършенстваме различни средства за постигане на целите ни.

ЕЛЕКТРОННАТА МЕДИА И ЕЛЕКТРОННИТЕ ВЪЛНИ

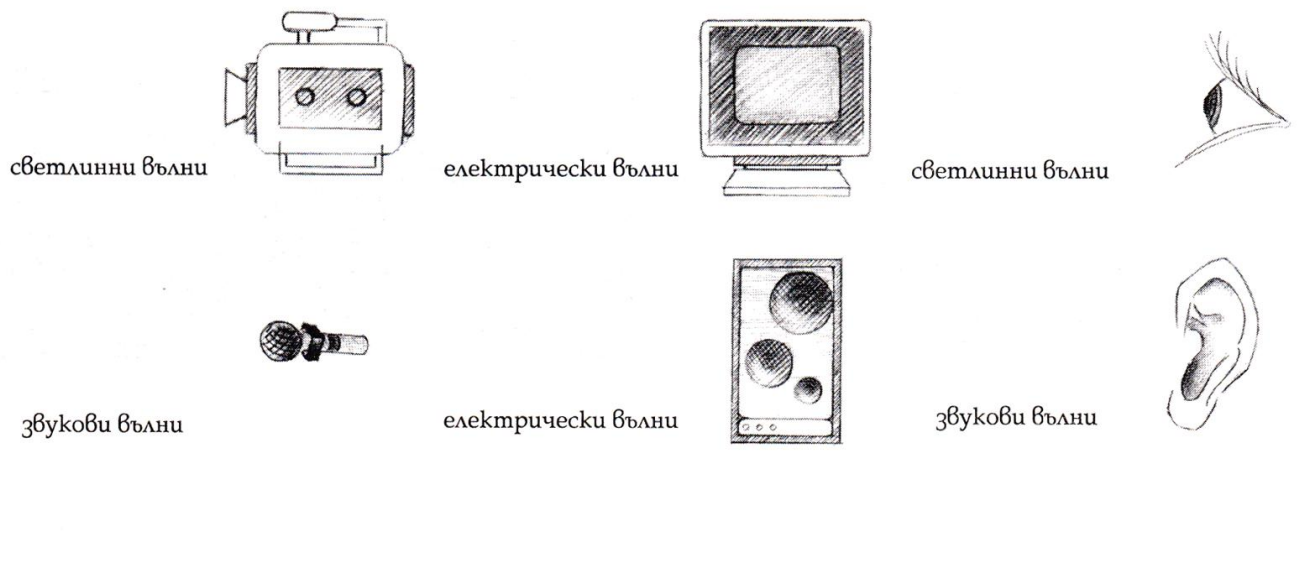
При използването на електронната медиа се вземат за основа същите принципи, както при общуването в природата, т.е. използват се вълни с подобни свойства. Електронната медиа има някои възможности и изисквания, които я отличават от природните явления. Това са възможностите за съхраняване (запис), размножаване (копиране), разширяване и обобщаване на информацията, както и нейното преобразуване в различни видове медии.

Когато повечето хора мислят за мултимедиа, те имат предвид редица електронни медии, като компютърни дискове, видео- и аудиокасети, CD ROM-ове и лазерни дискове, които могат да се използват едновременно. Серийното използване на медиата предполага избора на което и да е от изброените средства за комуникация. Ние нямаме жакове за видео-, аудио- и цифрови данни в нашите глави, нито пък имаме слотове, в които да се включи физическата медиа. Следователно електрониката трябва не само да използва някои от изброените видове медии, но също така да изпълняват функцията както на приемник, така и на предавател при връзката си с други медии.

При използване на електронната медиа информацията търпи специфични преобразувания, което изисква наличието на преобразувател. Той представлява устройство, преобразу-

ващо един вид енергия в друг. Микрофоните са пример за преобразуватели, които трансформират звуковите вълни в електрически. Подобно на тях видеокамерите преобразуват светлинните вълни в електрически. Обратно е положението с високоговорителите, видеомониторите и прожекторите, които трансформират електрическите вълни съответно в звукови и светлинни.

Преобразувателите на електронната медиа са само част от веригата, водеща към чо-



Фиг. 1. Форма на електонна медиа като звено в комуникационната верига.

вешкото възприемане на нейната (на медиата) информация (вж. фиг. 1.).

В по-голямата си част вълните в природата трябва да се възприемат по пряк или непряк начин (в реално или в нереално време). По пряк начин чрез въздуха достигат до нас светлинните или звуковите вълни, но въздъхът не може да съхрани тези вълни и да ни ги предаде в произволно избран от нас момент. От друга страна, пример за съхраняване на информацията в природата са скалните образувания. Върху тях се записват явления, протекли преди милиони години, за които ние можем да взимаме информация по всяко време. Следователно естествената среда може да бъде форма, начин за разпространение на информация за човека, но не и типична човешка комуникационна медиа. Магнитната и оптическата медиа като магнитни ленти и дискове могат да запишат и да съхранят информация при последната промяна на информационната вълна. Едно от безспорните предимства на този вид техника е възможността й за селективен (избирателен) достъп до съхранената информация в произволен момент.

В естествената среда на разпространение вълните се предават от мястото на възбуждането им към мястото на приемането им. Информацията за минали състояния при електронната медиа се съхранява в много и разнообразни електронни устройства. При повикването на тази информация протича процес на "оживяване" на вълните и възпроизвеждане на запаметеното.

Естествената комуникационна среда - въздухът и пространството - може да се определи като линейна: това, което пренася тя, идва от настоящето. Процесът на съхранение

на информацията, от друга страна, е присъщ на електронномедийната нелинейност, което означава, че съхраненото по този начин постъпва не само от един времеви източник.

Процесът на съхраняване много често дава възможност за подбор (алтернатива) на подаваната информация съобразно една или друга цел на медиата-предавател. Например вие можете да съхраните една мисъл временно чрез чертаене с пръст върху мокра глина. Доколкото процесът на съхраняване на информацията не изисква големи усилия, дотолкова не са необходими много големи усилия и за да се промени, актуализира, изопачи тя. Начертаното върху мократа глина понякога е по-слабо чувствително към промяна след изсъхване на глината. В този случай информацията може да се промени само след ново намокряне на глината и довеждането й до пластично състояние.

Първото важно условие за изкуствена комуникация с възможност за съхраняване е думата. Страниците на това списание представляват печатна медиа от ключови знаци, които са получени чрез преобразуване на мисловните вълни. Съобщението в основата си се съхранява като схематични промени в оцветяването на хартията. Вие възприемате графичната информация чрез движение на вашите визуални рецептори (очите ви) спрямо страницата, а мисълта ви преобразува възприетото в мисловни вълни.

Стариям Victrola е едно от първите механически устройства за запис. Остра игла, монтирана към микрофона, се използва за преобразуване на звуковите вълни във физическо движение, което ги гравира върху въртящ се восъчен цилиндър. Звукът се въпроизвежда точно по обратния процес: остра игла извлича от гравираните грапавини отново звукови вълни, които се усилват чрез мегафон. Днешните електромагнитни и оптически записващи медии са разработени именно на този принцип - на записването и възпроизвеждането като на обратими процеси.

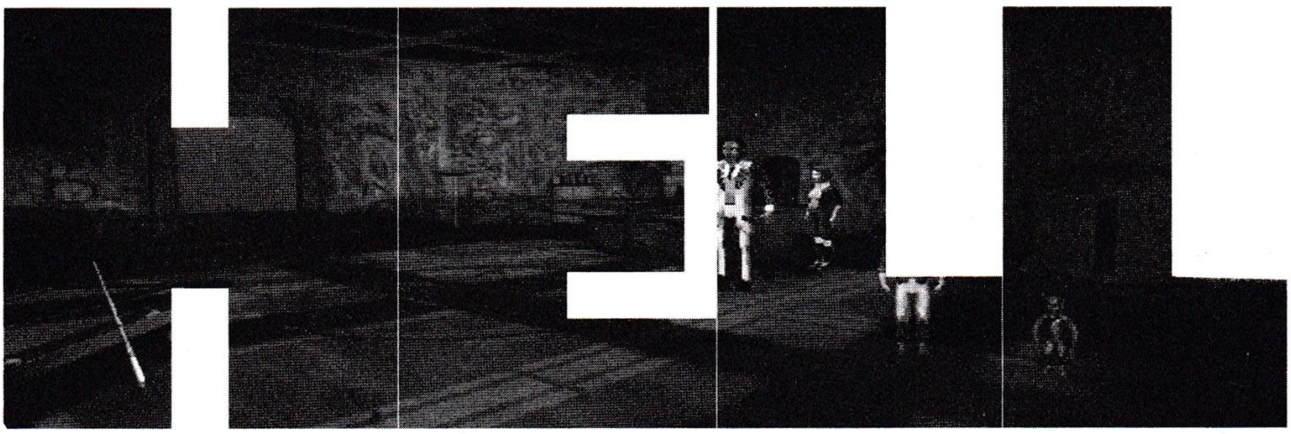
КОПИРАНЕ И СМУЩЕНИЯ

Друга присъща характеристика на електронната медиа, съпровождаща съхраняването на информацията, е способността й да я размножава. Много често записаната информация трябва да бъде размножена. Записаното върху хартия може да се фотокопира. Магнитната лента и флопидисковете също могат да се копират.

Копирането при естествените медии води до неблагоприятни отклонения от оригинала. Преди откриването на хартията човешката комуникация се осъществява главно с изговаряне на думите (устно). Отклонението при копирането се приема за нормално при естествената медиа; но електронната медиа е защитена и от това.

ЛИНЕЕН И СВОБОДЕН (ИЗБИРАЕМ) ДОСТЪП

Електронната медиа може да се осъществява с линеен или избираем достъп. Линеен означава, че информацията се възпроизвежда отначало докрай подобно на история в киното. Вие можете да се придвижвате от една до друга точка, но не когато и както пожелаете. Обратно, при избираемия достъп информацията може да се извиква от която и да е точка. Типични примери за това са флопидисковете, CD-мата и лазерните дискове. CG



Union Station: Dante's Apartament

Говори с Данте, след което вземи ключовете от масата с компютъра.

Georgetown: Captain Jersey's Kitchen

Вземи листа върху масата и говори с Джърси. Задай му всички въпроси и изслушай цялата информация.

Foggy Bottom: Entrance to Interface

Говори с Карл (човекът зад вратата). Когато бъдеш запитан за парола, въведи SESAME (съкращение от първите букви на табелата на вратата). Влез в интерфейса през канала върху земята. Сега се намираш вътре в интерфейса, в далечината вдясно е изходът, а вратата вляво води към офиса на Мистър Бютифъл. Засега говори с хората тук. Можеш да пропуснеш бармана, защото той така или иначе няма информация за теб. Говори със Скръб Стивънс (този, който седи на бара) и го привлечи към отбора ти (отговори с "ДА" на въпроса да дойде ли той с теб или не). След това говори с Майндрънер (този, който стои до Стивънс). После говори със София Бене (момичето, което седи в далечината) и я привлечи към отбора си. Накрая говори с Квиин Хаос (този, който седи на стълбите) и отбележи това, което ще ти каже (не е нужно да водиш записки все пак). Влез в офиса на Мистър Бютифъл (Красавецът) и говори с Абонидес (малкото дяволче). Когато бъдеш попитан за парола, въведи CONDEMNATION. От тази точка нататък ще можеш да се насладиш на кратко филмче. Чувствай се свободен да го превъртиш на "бързи обороти" (въпреки че надали ще го направиш). Когато Мистър Красавецът ти предложи работа, приеми я. Когато пристигнеш в АДА, вземи всичко, което е в обсега ти. Можеш да прекъснеш разговора с POW, защото те нямат никаква важна информация за теб. Отиди в следващата стая и говори с демона Сингуанариус.

The Mall: Voice of God Radio

Говори с Ник Кенън. Той няма да ти каже много, но, знаейки, че той е аудиоексперт, ще успееш да разгадаеш една от гатанките по-късно.

Jundiciary Square: Phreakbeats Hangout

Говори с двамата тук.

Union Station: Oscar Drexler's Apartament

Говори с Оскар Декслер.

McPherson Square: Gang Alley

Това е Алеята Ганг. Вляво от теб се намира Clean Club House, а отдясно е Deadly 7 Club House. С идването си ще завържеш разговор с Кристофър Мондеста автоматично. Гово-

ри и с другите хора тук и отбелязвай всяка информация, която получиш. Влез в Clean Club House и говори с Грейси Лоувел.

Gallery Place/Chinatown: Pap Pap John's Comix Shop

Говори с Анна Май и разбери за нейните проблеми, след това активирай компютъра. Ще се нуждаеш от парола, за да спреш Локуст, обърни внимание на предпоследните букви на всяка дума. Натисни Enter, за да изчистиш екрана, и въведи паролата IMPERATOR. Кажи на Анна, че си разрешил малкия й проблем, и тя ще ти даде комика (comic).

McPherson Square: Gang Allay

Влез в Clean Club House. Ниско вдясно на твоя екран ще видиш изход, отиди натам, за да влезеш в Clean Meeting Room. Говори с Temprance Lector (този вдясно) и с Фрачи (вляво). Когато Фрачи попита дали трябва да пусне RAP, или не, отговори с "ДА". Отиди пак в главното помещение на Clean Club House и съобщи новините на Грейси. След това отиди в Deadly Club House. Говори с Electric Sex (звучи ужасно, нали?) (тя лежи на дивана) два пъти и отиди в Deadly Rec Room (вратата в дъното). Говори с Барбара Бачъс и Лангу. Можеш да отидеш и във вратата насреща, но там няма какво да правиш за момента.

McPherson Square: Cybershop

Вземи Copper Tubings (медните тръби) от пода и говори с Доктор Клиин (Чистота). Приеми офертата й за picklock implant (шперц за врати).

Gallery Place/Chinatown: Aldous Xenon's Loft

Говори с Алдъс Ксенън и вземи homing device (домашен прибор).

The Pentagon: Pentagon Garage Office

Вземи от София Бене картата за 4-то ниво на сигурност. Говори с пазача на вратата и му предложи картата за сигурност. Влез вътре в гаража и вземи mechanic's creeper (плъзгача на механиците). Разгледай кутията с обяда до колата. Върни се в предишната стая и говори с Диспечера. По време на разговора го помоли да повика JO BOYLE. Отиди обратно в гаража и постави homing device в колата.

Gallery Place/Chinatown: Aldous Xenon's Loft

Говори с Алдъс Ксенън.

Dupont Circle: British Embassy

Ще видиш две врати, вдясно е контролният център, а вляво - офисът на сенатора Бър. Говори с Дерек Литерати, който чете рапорт до вратата. Говори със сенатора Бър.

The Pentagon: Pentagon Reception Area

Говори с администраторката на рецепцията и я помоли да те прати в GEN. MANGINI'S PENTAGON OFFICE. Използвай lockpick implant, за да отключиш голямата метална врата, и застани на автоматичния ескалатор. Влез през вратата. Отбележи, че достъпът до различни части от Пентагона става все по този начин. Говори с Сангуинариус и приеми пътуването до ада. След като пристигнеш, използвай hell blade върху Кристъл Гетти (заложницата).

Federal Triangle: Trangressions Entrance

Отключи вратата с lockpick inplant и влез в офиса на Жан Сен Моухлър. Вземи молива до компютъра и с него записвай в бележника. Активирай компютъра, като напишеш парола GOD'S JUSTICE. Информацията в този компютър е засекретена с много пароли. На този етап все още нямаш достъп до няколко области. По-късно в играта ще се върнеш тук, за да научиш и останалата информация. Засега областите, до които имаш достъп, са:

Demons	Unholy Trinity
	Pazuzu and Asmodeus
	Mr. Beautiful
Dean Sterling	
Citizens Freedom Front	Senator Erin Burr

(code: FOGGY BOTTOM) OFF
OFF History
Government Operations Night Of The Titans
(code: HELL PIT)
Rendal Singh
Townson Elders
Brett Carew
Eddy Commerce
Artificial Reality Containment
Gideon Eshanti & Rachel Braque
Fringe Operations Gneo-Gnostics
(code: DEAN STERLING) Psionic League
Eschatology Incorporated
Meats
Solene Solux
Acti-Deck Acti-Deck
Perallex Code

Capitol South: Gnostic's Office
Говори с професор Коронари и отиди в следващата стая, за да говориш с Викершам Додж и Даниел.

Georgetown: Psionic League Headquarters
Влез през вратата пред теб и говори със Сузи Тоуст.

Watergate: Eschatology, Inc. Offices
Говори с Херкуле Руе Дес Коуърс и Кристи Абраксис.

Arlington: Recurrection Unlimited
Говори с техника там и мини през вратата. Тук ще намериш глупава защитна система и с помощта на плъзгача за механици ще трябва да минеш покрай лазерите и да стигнеш другия край на коридора. Това не е никак лесно и ще е добре да си се записал, преди да опитваш. Също така добре ще бъде да си готов да прекараш доста време и да похабиш доста нерви, докато се справиш. Ако все пак се окажеш талантлив играч и успееш да преминеш през коридора, изучи и разгледай апаратите пред теб. Ще видиш ковчег с тяло (човешко) с латински фрази на ковчега.

Federal Center SW: New Corporeal Biologics
Тук има много неща, но ти ще имаш нужда само от някои. Вземи electro magnet, beaker и small beaker. След като вече имаш тези неща, използвай Rig Skill върху copper tubings и ще имаш собствен дестилатор. Говори с Брауър за информация.

Capitol South: Menial's World Headquarters
Вземи бутилка бира от хладилника и изсипи прахчето за сън от Стивънс в нея. Говори с Мик за информация и върни бирата в хладилника. Изчакай няколко секунди и Мик ще заспи. Вземи collector unit.

McPherson Square: Gang Alley
Отиди в Deadly 7 Rec Room и дай дестилатора на Лагу. Попитай го за информацията, от която се нуждаеш. Върни се в Deadly 7 Club House и говори с Electic Sex, дай й ключовете от апартамента на Данте. Отбележи думата, която тя ти казва. Отиди в стаята на Долф Ван Иттей и активирай компютъра. Кодът за влизане е BLOODNET. Прочети всичките му персонални файлове. Отиди обратно в алеята (пред тази сграда) и кажи на Кристофър кой е Долф. Говори с Частити Бене.

Georgetown: Psionic League Headquarters
Предостави collector unit на Сузи Тоуст и тя ще го модифицира за теб.

Foggy Bottom: Asylum Waiting Area
Говори с двамата тук и отбелязвай информацията, която намираш. Отиди в следващата стая. Говори с двете групи там, ако искаш, но твоята задача е да използваш collector unit срещу тях, за да ги изпържиш.

L'Enfant Plaza: Asylum Waiting Area
Вземи бутилка бира от бара и говори с Милуоки Джак, той седи сам в ъгъла. След това говори със Сплитс Магнола, който седи на бара. Когато те помолят да направиш малко забавление, хвърли бутилката бира по телевизора над бара. Говори със Сплитс от-

ново, за да го привлечеш на твоя страна. Изхвърли Скръб Стивънс.
Georgetown: Psionic League Headquarters
Говори със Сузи Тоуст.
Farragut North: Dean Sterling's Office
Говори с Дан Стърлинг.
Union Station: Asmodeus's Porn Studio
Говори с Гилда Дов (момичето, което седи на бюрото), Рутъркинд (малкият демон) и с Асмодеус. След като се ориентираш в обстановката, говори с Асмодеус отново. Когато се върнеш в реалността, говори с Дан Стърлинг и вземи psychoromp unit от пода.
Union Station: Dante's Apartament
Говори с Данте. С помощта на Psychoromp unit влез в адрес GARAGE. Говори с Deepthroat.
L'Enfant Plaza: The Collector's Room
Използвай electo magnet за пергамента в ъгъла на стаята.
Capitol South: Gnostic's Office
Говори с професор Коронари и отиди в следващата стая, където говори с Даниел. Вземи това парче от бележка, което е на компютъра, и го разучи. Информацията на тази бележка е критична. Отиди обратно при Коронари и говори с него. Отбележи думата Gesticulate.
Dupont Circle: British Embassy
Отиди в контролния център и говори със сенатор Бър и нейната асистентка Катерина Гоери. С помощта на psychoromp влез в адрес CHARON. Когато пристигнеш, говори с капитана на ферибоота.
* Beautiful's Hostage Hellpit
Вземи steel cover (стоманения капак) и beer mug (чаша за бира) от масата. Използвай чашата при басейна с киселината.
* The Hell Zoo
Вземи staff, jar of foot, floating beast, bucket of Styx, water и zoo key. Говори с двамата герои. Jar of foot ще ти потрябва за Макалус, а zoo key - за клетката с животното (НЕ за тази със floating beast).
*The Wall of Flame Hellpit
Говори с Продунсе Алала и сложи steel cover върху vent shaft (дупката с изригващата пара). Застани върху steel cover и чакай.
*The Hell Ice Field
С помощта на floating beast се приближи до ледения блок. Използвай bucket от Styx water, когато стигнеш ледения блок.
*The Hell Music Room
Говори с Алис Трендън, за да научиш как се решава тази загадка. С натискане на десния бутон върху белите плочки можеш да научиш коя нота изсвирват. Отговорът са нотите: B E C A G. С ляво натискане на мишката можете да ги изсвирите, за да освободите Алис.
*The Hell Dentist Office
Говори с демона и разбери какво прави. Вземи бутилката NO2 и dentist drill.
*The Ratroom
Говори с Dingo Tucker и излей бутилката NO2 върху тръбите.
Foggy Bottom: Entrance to Interface
Отиди в офиса на Мистър Бютифъл и говори с гангстера, който е там. Говори с Мистър Бютифъл, ако искаш, но НЕ ВЗЕМАЙ главата му с теб. Вземи cue stick вместо това. Отговорът на загадката тук е: E3 D9 E8.
The Mall: Voice of God
Дай на Ник Ненън Mr. Beautiful's DAT, той ще го възпроизведе за теб. Отбележи това, което ще ти каже той.
Union Station: Dante's Apartament
Говори с Данте. Използвай psychoromp, за да отидеш на адрес GARAGE. Говори с Deepthroat.
Federal Triangle: Bureau Of Records
Говори с Мистър Калкута и с Мистър Стинсън.
Federal Triangle: Trangressions Entrance

Отключи вратата с lockpick и влез в офиса. Активирай компютъра и виж раздел Goverment Operations / Massimo Eddy. Паролата е TRIANGLE. Използвай forger Skill от Бене върху credentials template.

Federal Triangle: Bureau of Records

Говори с Мистър Калкута.

Arlington: Lee Mansion Guard Room

Използвай psionic skill от Сплит срещу охраната и влез в следващата стая. Използвай cue stick при лампата зад пантерата. Мини по-нататък и говори с Масимо Еду. Разгледай бележката която, ще ти даде.

Dupont Circle: British Embassy

Говори с Катерина Гоери, за да ти каже за още заложници. Ако не ти каже нищо, разходи се из града и опитай отново. След това с помощта на psychopomp отиди на адрес CHARON.

* The Belly Of The Beast

Говори с Телма Бай Чесапиик. Вземи камък и кост и ги съедини.

* The Abyss

Говори с Джеръми Верди и Гак. Излей чашата с киселина върху hell blade. Дай чашата на Гак и вземи backet of tar.

Federal Triangle: Trangressions Enterance

Отключи с lockpick и влез. Включи компютъра и влез в раздел Goverment Operations / Night Of Re-Entombment. Паролите са: JEREMY VERDI и GESTICULATE. Не забравяй да прочетеш бележките.

Union Station: Dante's Apartament

Говори с Данте и използвай psychopomp с адрес GARAGE. Говори с Deepthroat.

The Pentagon: Pentagon Reception Area

Говори с администраторката и й кажи да те прати при Thomas Meaculp's Office. Когато влезеш, активирай компютъра. За да получиш достъп, кодовете са:

Shugger is to fear as Crying is to Sorrow

Fan is to air conditioner as Keyboard is to Decking Unit

Suicide is to death as Embezzlement is to Wealth

Charon is to perdition as Dreeways is to Los Angeles

След като научиш всичко за Томас, върни се на рецепцията и помоли да те пратят в Pentagon Jail. Когато пристигнеш, хвърли EMP гранатата срещу пазача, а след това с минибомбите свали решетките.

Dupont Circle: British Embassy

Говори със сенатор Бър и Джеръми Верди. Предай бележката от Масимо (тази с формулите) на Джеръми и говори с него. Говори с Катерина Гоери, тя ще ти каже местонахождението на останалите заложници. Ако не ти каже нищо, постъпи, както преди. Използвай psychopomp на същия адрес.

* The Hell Steel Mill

Говори с Брет Карев и използвай staff при зъбните колела.

* The Hell Schoolroom

Говори с Рендъл Синг и Мистър Маледиктъм. Отговорите на загадката са: Des Moines Iowa; Little Rock Arkansas; Helena Montana

* Mephisto's Throne Room

Говори с Мефисто и се бий с него. Вземи ръката му.

* Beelzebub's Throne Room

Използвай bucket of tar върху пода и се бий с него. Вземи крилото му.

* Belial's Throne Room

Използвай explosive charge върху пода (близо до размазващия се сектор), бий се и му вземи медала.

* Cerberus's Lair

Мини през вратата пред теб. Когато пристигнеш, изчакай демона да напусне и вземи четката от пода. Напиши с нея върху Портата на Сатана думите GOD IS DEAD. Влез и убий Сатана. Върни се в реалността и говори с Катерина ПРОДЪЛЖАВА НА СТРАНИЦА 40

„НАШЕСТВЕНИКЪТ“ вече е сред нас!
Кой ще се изправи срещу него?

Invader- i486/100
486DX4/100
8MB EDO RAM
Diamond Stealth
Video 64 - PCI
850MB WD
2674$

Invader- iP75
Pentium 75
8MB EDO RAM
Diamond Stealth
Video 64 - PCI
850MB WD
2747$

Invader- iP90
Pentium 90
8MB EDO RAM
Diamond Stealth
Video 64 - PCI
1280MB WD
3017$

Всичките системи включват: 14“ LR,NI KFC monitor; Intel Mother Board;
PCI EIDE контролер; TEAC DUAL FDD (1.44,1.2); Creative SB 16; TEAC 4x CD-ROM;
Minitower case; Microsoft mouse; Microsoft DOS&Windows;
5 CD-ROM игри по избор, над 200MB инсталирани игри върху твърдия диск.
При всеки закупен компютър Invader безплатен абонамент за сп. „Computer Games“.
Гаранция 36 месеца. Следгаранционнен сервиз.
Конфигурации от 486SX до Pentium 133.
Голямо разнообразие от игри и програми.
За контакти: тел. 75-40-67

ДИЗАЙН GAMES & MUSIC

MAGIC CARPET

Летящи килимчета има не само в приказките

Magic Carpet е усперекшън игра, примесена с малко стратегия, в която вие управлявате летящото си килимче. Играта се управлява от погледа ви, докато летите сред супер 3D графика.

С МАЛКО ЗАКЪСНЕНИЕ ВИ ПРЕДОСТАВЯМЕ БЕЗСПОРНО НАЙ-ДОБРАТА ИГРА ЗА 1994 ГОДИНА.

Всички световни списания за компютърни игри дадоха своите награди за най-добра игра на Magic Carpet. Фирмата, направила това уникално приключение на летящо килимче, е небезизвестната Bullfrog. Игри като Popolos 2, Syndicate и Theme Park са безспорни хитове.

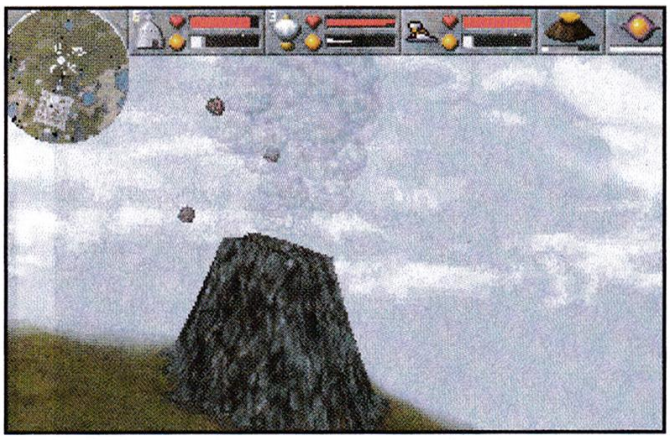
Magic Carpet ви пренася в света от 1001 нощ. В този свят най-ценното вещество е "маната". Магьосниците я използват разхитително за увеличаване на своята мощ. Постепенно земята се изтощава и между магьосниците започва борба за "маната". Призовавайки огромни чудовища на своя страна, магьосниците повеждат война помежду си. Но чудовищата се обръщат срещу господарите си. Глупав магьосник и неговият ученик приготвят магия за унищожаването на всички врагове, но нейната сила е по-голяма, отколкото магьосникът очаква. В последвалото страхотно земетресение загива и той самият,

оставяйки своя ученик с нелеката задача да възстанови света в нормалния му вид.

С това 80 MB-ово въведение страхотната 3D анимация завършва и вие в ролята на ученика се нагърбвате с трудната задача...

Magic Carpet е суперекшън игра, примесена с малко стратегия, в която вие управлявате летящото си килимче. Играта се управлява от погледа ви, докато летите сред супер 3D графика. Целта ви е да съберете

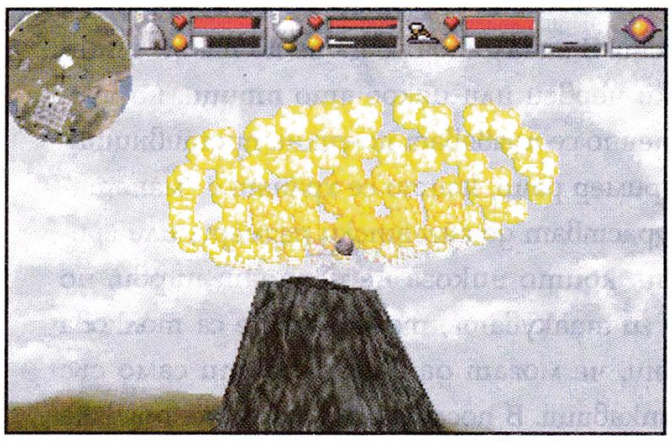
от убитите от вас чудовища "маната", която се появява във вид на златни топки, и да възстановите равновесието във всеки един от петдесетте свята. Започвате само с три от общо 20-те магии, които събирате по време на играта. Това е просто оръжие от огнени кълба, една магия, с която превръщате златните кълба "мана", оставени от чудовищата, в свои. Но най-важната ви магия е тази, с която построявате и усъвършенствате замъка си. В него балоните ви събират "маната" и я складират, а вие постепенно можете на разширявате замъка си до 7 нива. Замъкът ви се охранява от стрелци с лъкове, когато не сте наблизо да го пазите.



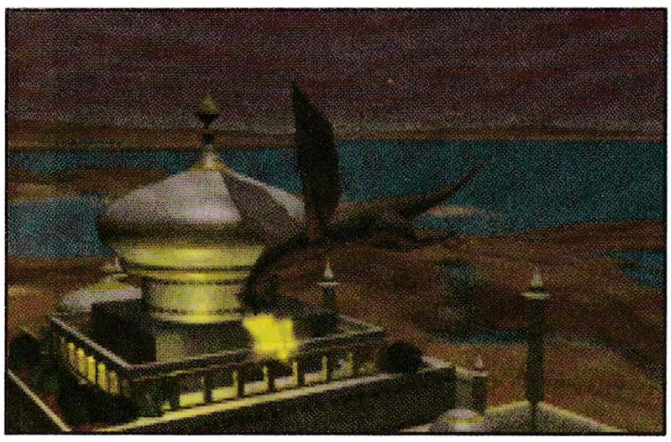
Противниците в играта са многобройни и опасни. В началото срещате по някой гигантски червей или някое ято птици, но постепенно се появяват по-силни противници - например раци, които се хранят с "маната" и израстват до гигантски размери, или грифони, които никога не нападат първи, но ако ги атакувате, тежко ви. Те са толкова силни, че могат да бъдат убити само със светкавици. В последните мисии се появява и най-силното чудовище в играта: един летящ дракон, който краде "маната" ви, изстрелва огромни и бързи огнени топки и може да се възстановява много бързо. Освен многото чудовища 8 други магьосници като вас летят на своите килимчета, събират

"маната" и се стремят да ви унищожат. Обикновено към 20 ниво вече сте събрали целия арсенал от магии. Те се намират

трудно и обикновено са по една на ниво. Изборът е много голям: освен магии за забързване, невидимост, телепортиране има и

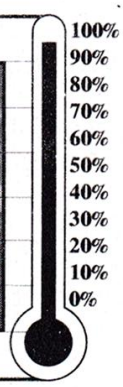


много унищожителни като земетресение, изригване на вулкан или създаване на цяла армия от скелети. Оръжията ви са: огнени кълба, светкавици, бури и метеорити. Наймощното заклинание, което може да откриете, е "INFERNO" (АД) и, както личи от името му, унищожава всичко изпречило се на пътя ви. Много важен елемент в играта е населението. Хората си живеят мирно в селата и са приятелски настроени към вас. Дават ви от своята "мана" и се бият срещу враговете ви, но ако погрешно стреляте по някой мирен жител, цялото село се изправя срещу вас. Крадат "маната" ви и я дават на противника ви, изпращат своята армия срещу замъка ви и т.н.

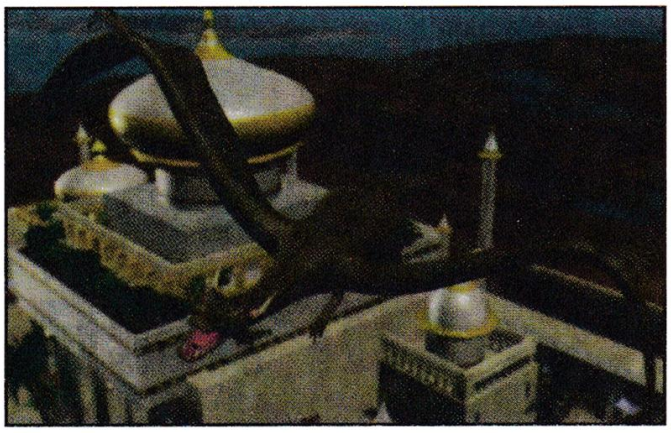


Всички ефекти като построяването на замъка, който "изниква" от земята, различните магии, чудесата са представени на екрана в реално време и със суперанимация. Целият изглед е страхотен. Няма и помен от неподвижни пейзажи, които сме свикнали да

Име: Magic Carpet
Категория: Екшън, Приключенска
Производител: Bullfrog
Разпространител: Electronic Arts
Система: PC / DOS
CD-ROM & Disk Version
Управление: Клавиатура, Мишка
Рейтинг: 96%

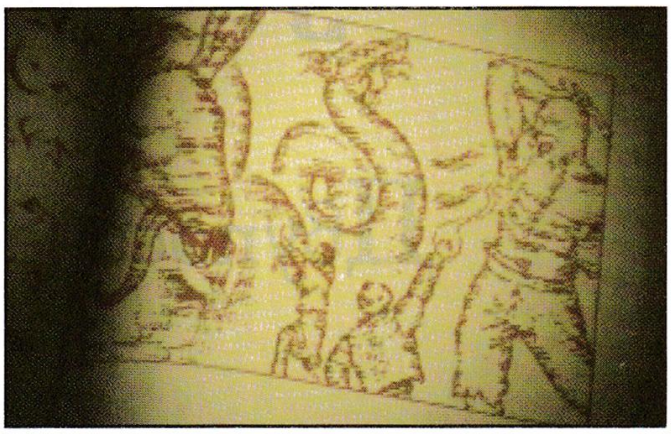


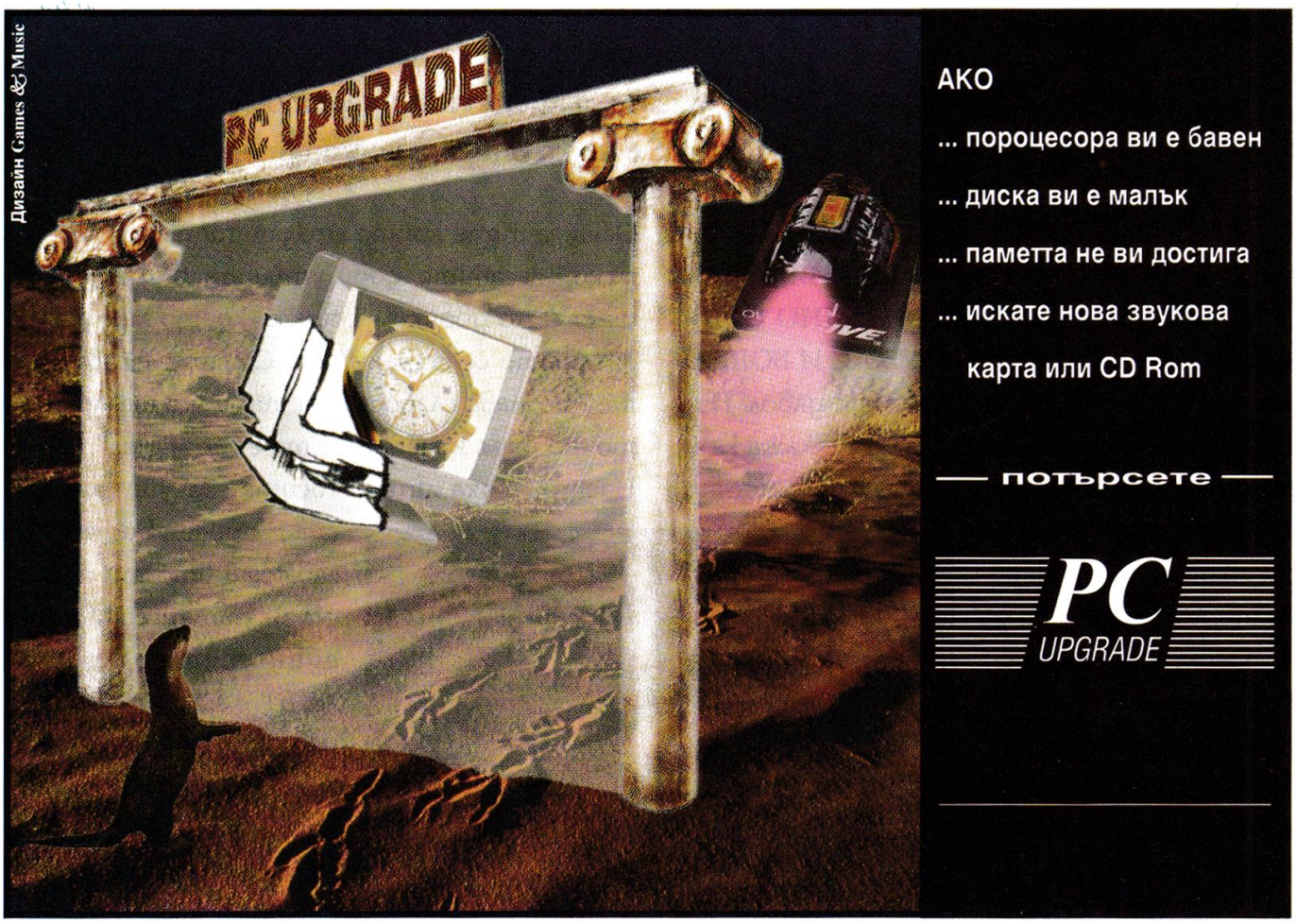
гледаме. Сенки и отражения, ефектни превъплътявания доставят допълнително удо-



волствие. За звуковите ефекти и музиката да не говорим. Ефектите - шумът на вятъра или плисъкът на вълните, са перфектни. Управлението е много лесно и удобно. С мишката управлявате килимчето и стреляте, а със стрелките на клавиатурата засилвате или намалявате скоростта.

Естествено такава суперсимулация, екшън и стратегия поставя високи изисквания към хардуера. За минимална конфигурация се явява 486 DX2, със 8MB RAM, но за игра в висок режим и 16-битов стереозвук ви е необходим най-малко Pentium със 16 MB RAM. Най-интересното е, че играта могат да играят до 8 души в мрежа с "NETBIOS DRIVER". За този режим програмистите са създали специално 20 нови нива... **CG**



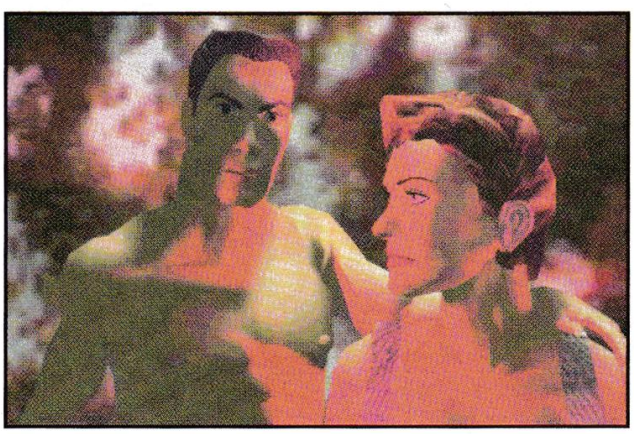


HELL
The Cyberpunk Thriller

Двупосочен билет за АДА

Настръхнаха ли ти косите? Загуби ли ума си? Е приготви се тогава, защото ти предстои пътешествие в един свят, в който АДЪТ е част от реалността.

ОТВЪД ГРАНИЦИТЕ НА ВЪОБРАЖЕНИЕТО, В ДЪНОТО НА ЧОВЕШКИЯ СТРАХ СЪЩЕСТВУВА МЯСТО, ПЪЛНО С ДЕМОНИ, ПОТОПЕНО В УЖАС И БОЛКА, място, чийто господар е самият дявол. Никой не се е върнал оттам, за да разкаже какво представлява, но не е и нужно, защото всеки знае, че там се сбъдват и най-невероятните кошмари, за да го преследват безспир. Зад завесите от пламъци и езерата от лава, някъде там, сред живачните морета и нажежените пустини има място за всеки. Огън за тези, които мразят топлина, лед за зиморничавите, дори училище, в което пишат само двойки - всичко, което мразим и от което се страхуваме. Сатана е коварен, той познава слабостите ти и ще те прати точно там, където ще ти е "по мярка".

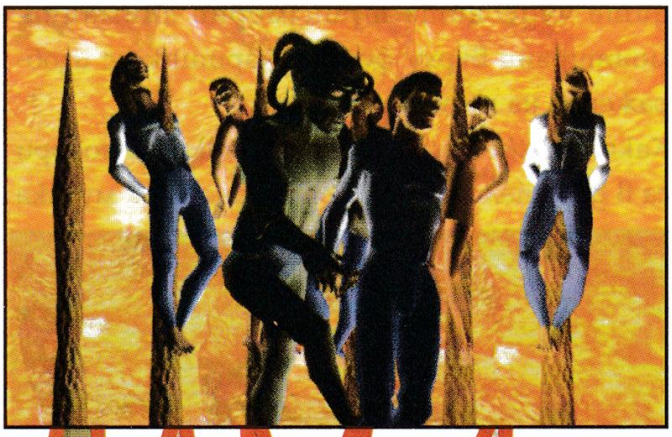


Настръхнаха ли ти косите? Загуби ли ума си? Е приготви се тогава, защото ти предстои пътешествие в един свят, в който АДЪТ е част от реалността. Ще се озовеш в градове, населени от хора и демони, места, управлявани от диктатори и неправда,

светове, в които ще трябва да отвоюваш живота си. Бъди готов да се срещнеш лице в

лице с едно мрачно и неприветливо бъдеще, разминаващо се с човешките надежди и очаквания. Ти (Гордън Ешанти и Ракел Бракю) ще се озовеш в немилост и ще трябва да се бориш за правдата, да минеш през много изпитания и трудни задачи, за да се добереш до истината. Не пести сили, а действай, защото целите ти са възвишени и подкрепяни от целия свят. Продължавай напред и разруши илюзията, създадена, за да управлява хората чрез страх и неправда, илюзията, създадена с помощта на съвременни средства, а не с мистичната намеса на отвъдното. Помогни на хилядите измъчвани хора, захвърлени в кътчетата на АДА, и направи небето отново синьо, за да му се радват невинните деца на 21-ви век. Бъди мъдър като змия и смел като орел, за да победиш кошмарите и страховете си и не забравяй - само любовта и добротата ще надвият злото в твоя свят. Няма да разполагаш с много, но внимавай да не изгубиш и това, което имаш, защото най-сигурното ти оръжие ще бъде твоят ум; не се надявай и на помощ, защото малко хора ще дръзнат да тръгнат по стъпките ти.

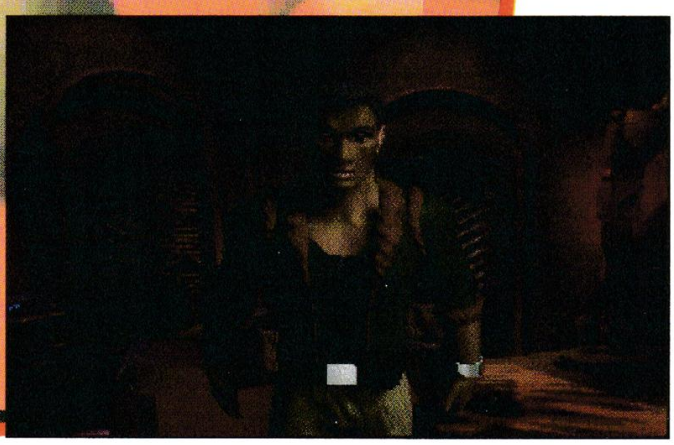
Наистина трудно се намират думи, за да се опише неописуемото, но дано казаното дотук поне малко даде представа за действителността. Адът, създаден в тази нова игра на фирмата Take 2, доста се доближава до виждания на повечето хора. Идеята за



едно място, в което всеки ще получи своето индивидуално наказание, идеално се вписва в сценария на играта, а случките в реалното и отвъдното са просто истински. Участието на няколко дигитализирано вмъкнати в измисления свят известни актьори подсилва впечатлението за една завършена игра-филм с интригуващ сюжет. Доста добре реализираният новаторски интерфейс е изненадващо удобен и позволява ред нови възможности, несъществуващи досега. Ако знаете добре английски например, ще можете да преглеждате всички разговори, проведени до момента, представени под формата на текст.

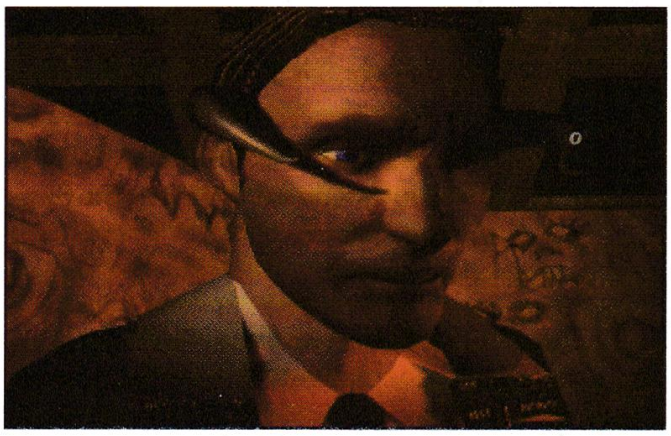
За да спазим традицията, ще споменем няколко думи и за графиките и звука на играта.

Ще бъдете изумени от невероятните във всяко отношение графики с висока раздели-



телна способност, създадени на 3D Studio. Няма да повярвате на очите си и когато видите чудесните триизмерни анимации, монтирани върху фонови картинки с изображения на актьори.

Както може да се очаква, всички разговори са в дигитализирана реч, а фоновата музика



е доста приятна. Не липсват и реалистични ефекти, добре подбирани за съответните сцени.

Учудващо е как е побрана всичката тази информация (графики, анимации, звуци) само на едно CD.

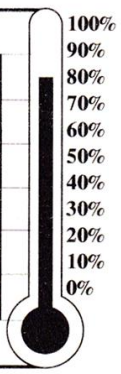
И понеже идеална игра няма, ще изтъкнем това, което прави лошо впечатление още в началото - прекалено многото дълги и скучни разговори, които водят героите. С право можем да кажем, че половината игра се състои в правилния избор и изслушването на диалозите.

За да не подценяваме фирмата Take 2, ще споменем, че Hell е вторият й хит на пазара след Bloodnet. Невероятната бързина, която са постигнали създателите при възпроизвеждането на сложни анимации, явно показва завидни умения, които ще изкачат Take 2

сред първенците в създаването на 3D реалистични игри.

Като призив към всички компютърни запалянковци можем да кажем: Използвайте възможността да посетите АДА - изиграйте HELL. **CG**

Име: Hell
Категория: Екшън, Приключенска
Производител: Take 2
Разпространител: Gametek
Система: PC / DOS
CD-ROM Version
Управление: Клавиатура, Мишка
Рейтинг: 80%



Comel Soft Co.

Virtual Reality Advanced Dungeons & Dragons Logic Adventure Action Quest Arcade Strategy Simulation RPG Virtual Reality

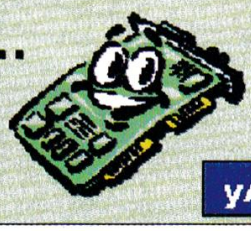
BLOODNET	$45	DESERT STRIKE	$35
DESCENT	$75	INFERNO	$45
GREMLIN CD3	$26	LITIL DIVIL	$35
MEGARACE	$35	LOST EDEN	$75
QUARANTINE	$37	PINBALL DREAMS DELUXE	$45
SABRE TEAM	$35	RISE OF THE ROBOTS	$55
BETRAYAL AT KONDOR	$35	RETRIBUTION	$41
FLEET DEFENDER GOLD	$45	STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	$35
GABRIEL KNIGHT	$33	VIRTUOSO	$35
ALADDIN & WONDERFUL LAMP	$29	DRAGON LORE	$41
BENEATH A STEEL SKY	$41	INDIANA JONES IV	$31
GUNSHIP 2000	$27	MICROCOSM	$29
IRON HELIX	$33	QUEST FOR GLORY IV	$41
LAWNMOVER MAN	$31	RETURN TO ZORK	$33
LODE RUNER	$41	WORLD CIRCUIT	$27
POWER RANGERS	$29	WARCRAFT	$75
BATTLE BUGS	$45	MORTAL KOMBAT II	$69
CASTLES II	$35	TOP 50 GAMES DOS	$25
CYBERWAR	$77	TOP 100 GAMES DOS II	$25
DELTA V	$63	TOP 200 GAMES DOS III	$25

Action Quest Arcade Strategy Simulation RPG Virtual Reality

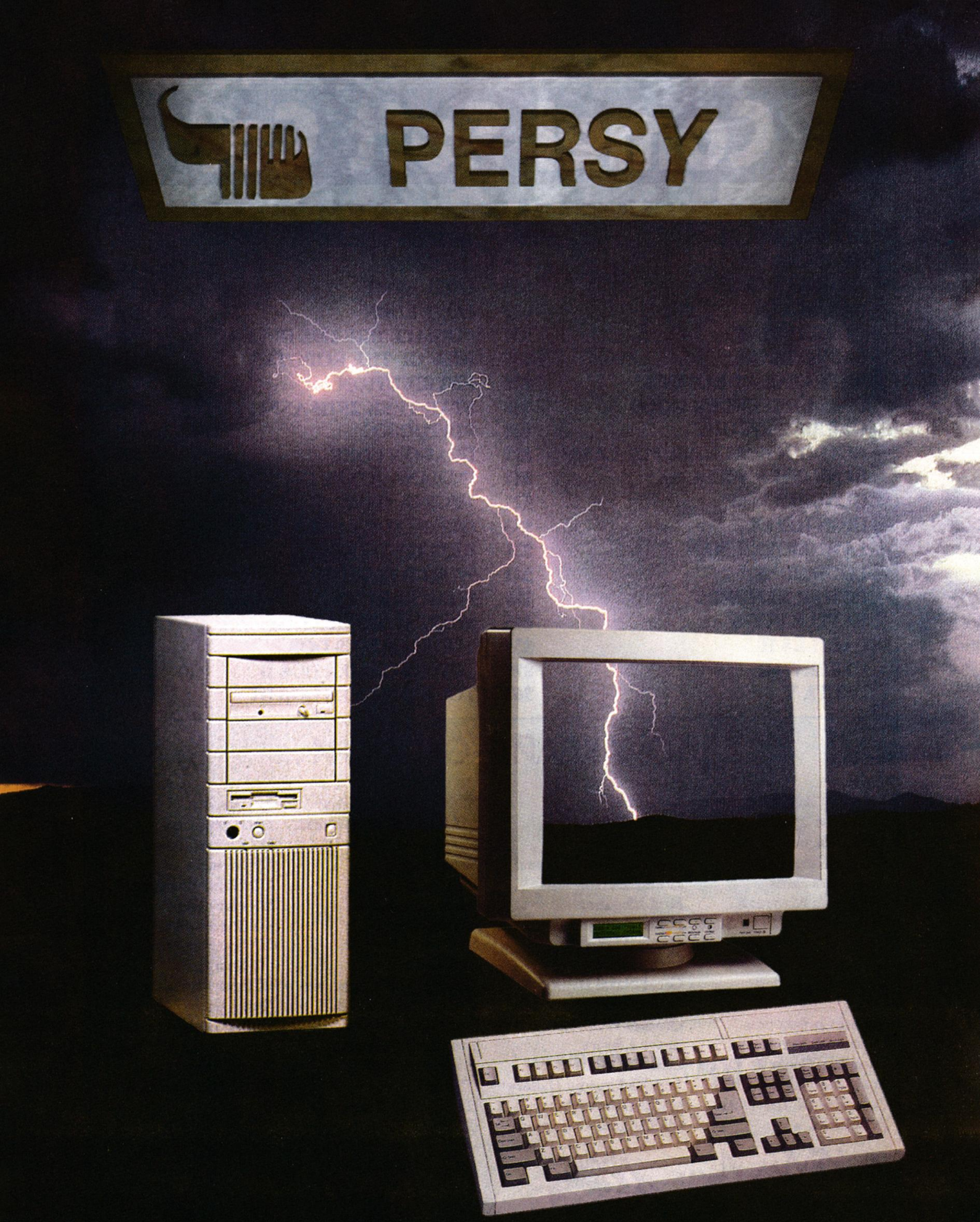
ОЧАКВАЙТЕ СКОРО И ...

101 Only Best Games
2700 True Type Fonts
3500 Designer Clipart
Arcade Game Mania
Audubon's Birds
Audubon's Mammals
Beyond The Wall Of Stars
Bodyland
Bodywork 4
Business Clipart
Cica
Clipart Cornucopeia
Clipart Warehouse
Complete Guide To Drugs
Complete Guide To Illness
Countries Of The World
Dr. Games
Dr. Music
Dr. Shareware
Dr. Windows
Encyclopedia Of Sound
Family Doctor 3
Font Elegance
Fonts Platinium
Games Platinium
Giga Games
Great Naval Battles Ii
Groller's Encyclopedia
Grollers Prehistoria
Image Library
Linux 4 Cd March '95
Jazz Multimedia History
Mathematics Library
Midi Master Collection
Midi Music Shop Pro
MS Home & Multimedia
Multimedia World History
Buterterfly
Dinosaurs
Farm Animals
Mammals
Spiders
Oceans Bellow
Playing With Languages
Publishers Platinium
Simtel
Too Many Typefonts
Triple Play English
US Air Power
US Aircraft Carriers
US Battle Tank
US Bomber
US Fighter Jet
US Marine Corps
US Missiles
US Naval Weapon
US Navy Ships
US Sea Power
US Spy Planes
US Submarine
Utilities Platinium
Video Casino Games
Virtual Body
Win Platinium
World Atlas
World Multimedia Atlas

А ИМА И ...



ул. "Раковски" 130; т. 81 64 64; т./ф. 88 48 39



С компютрите на Перси можете да разскъсате бариерата на времето и да навлезете в живия свят на големите компютърни игри. Много мощност, достатъчно памет, естествен звук - това е необходимото, за да се превърне една игра от досадно чакане в удоволствие.

Top 20 Games

	име	производител	тип
1.	WING COMMANDER 3	ORIGIN	AC,AD
2.	KING'S QUEST VII	SIERRA	AD
3.	FULL THROTTLE	LUCASARTS	AD
4.	CREATURE SHOCK	VIRGIN	AC,AD
5.	LITTLE BIG ADVENTURE	ELECTRONIC ARTS	AC,AD
6.	SYSTEM SHOCK	ORIGIN	AC
7.	KYRANDIA III	WESTWOOD	AD
8.	TRANSPORT TYCOON	MICROPROSE	ST
9.	DARK FORCES	LUCASARTS	AC
10.	BIOFORGE	ORIGIN	AC,AD
11.	DOOM II	ID SOFTWARE	AC
12.	UNDER A KILLING MOON	VIRGIN	AD
13.	ECSTATICA	PSYGNOSIS	AC,AD
14.	ALONE IN THE DARK 3	INFOGRAMES	AC,AD
15.	LOST EDEN	VERGIN	AD
16.	OUTPOST	SIERRA	ST
17.	MAGIC CARPET	BULLFROG	AC,AD
18.	COMMAND & CONQEAR	WESTWOOD	ST
19.	US NAVY FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS	SI
20.	COLONIZATION	MICROPROSE	ST

Легенда: AD = Adventure, RP = Role Playing, SI = Simulation, ST = Strategy, WG = Wargames, AC = Action, SP = Sports

Джони Мнемоник

Куриерите на бъдещето

БАЗИРАНА НА РАЗКАЗА НА АВТОРА УИЛЯМ ГИБСЪН И РЕЖИСИРАНА ОТ ПРЕУСПЯВАЩИЯ АРТИСТ РОБЪРТ ЛОНГО, историята на Джони Мнемоник предлага уникална екшън история, която ни отвежда на пътешествие до мрачните страни на информационните пътища в бъдещето.

В света, в който компютърната реалност е всекидневие, а компютърните престъпници са станали всемогъщи, ценна и секретна информация трябва да бъде експортирана с мнемоник (помощници) куриери - професионалисти като Джони (Киану Рийвс). Благодарение на авангардни научни открития става възможно човешкият ум да бъде използван като сигурен преносител на информация. Чрез специални имплантации в мозъка на високоплатени хора информацията бива запис-

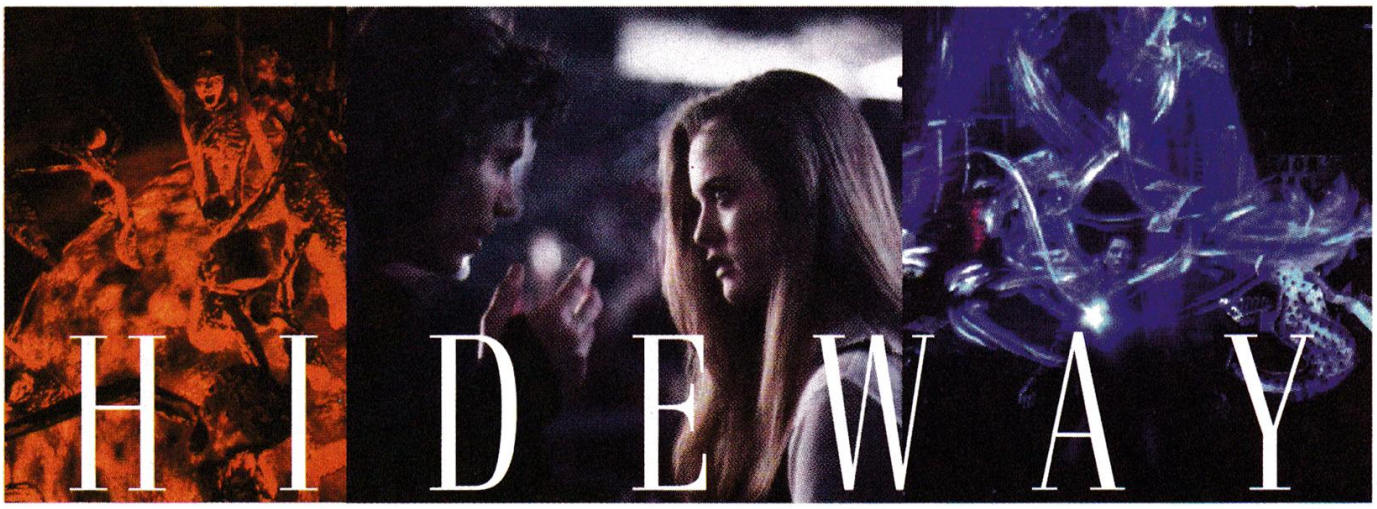
вана и зашифрована със специални кодове. Веднъж загубени, те не позволяват информацията да бъде извадена навън, а не бъде ли направено това до определен срок, носителят й е обречен на гибел. Точно това заплашва да се случи и с Джони. Работата му е усложнена от факта, че няколко групировки желаят да получат записаното в него. Той гарантира сигурност за добри пари, но на свой ред плаща скъпо, защото, удвоявайки капацитета на запаметяващите си възможности, изтрива дори своите собствени спомени, за да направи място за важни корпоративни клиенти. Но сега Джони иска спомените си отново и отново ще плати много, дори твърде много, защото ще му се наложи да направи своя последен ход - без да знае нищо за същността на пренасяната от него информация, той тръгва да търси секретните кодове за достъпа до нея. Животът му е застрашен от не една страна... С това започва динамичен екшън много визуални ефекти и компютърни триизмерни анимации, които впечатляват с добър замисъл и реализация.

Освен известния и нашумял напоследък Киану Рийвс във филма могат да се видят и други холивудски величия като Долф Лундгрен, Айс Ти, Дина Майър и Хенри Ролинс. Въпреки неопитността на режисьора, правил няколко клипа, между които са "The One I Love" на R.E.M. и "Bizarre Love Triangle" на New Order, дебютът му в "Джони Мнемоник" никак не е лош и може да се смята за успешен. За това несъмнено е допринесъл и добрият сценарий на Уилям Гибсън, чиито новели не падат от класациите на популярния вестник "New York Times". Виртуалната реалност, компютърните анимации и специалните ефекти станаха неизменна част от филмите; без тях не е минал и този. Тук те заемат голяма и решаваща част и затова над тях са се трудили цели колективи. Трудно е да се изброят всички, но нека споменем Джон Нелсън - дизайнера и шефа на екипа на SONY, и продуцента на анимациите - Джордж Маркерт. За визуалните ефекти също така са се трудили Джеф Уарън и Хоунтли.

Музиката ще се хареса най-вече на любителите на по-твърдите стилове като хардрок и метъл. Парчета за филма са записвали групите "Helmet", "Orbital", "Bono and The Edge" и др., а за звуковите ефекти - постижими само в киносалони (поради спецификата им) - се е грижила Анита Камарита.

За да не ви отегчаваме повече с имена и факти, ще споменем само за почитателите на Киану Рийвс, че скоро ще го гледаме и във филмите "Ходене по облаците", "Почувствай Минесота" и "Смъртоносно спускане".

Оценката за този предстоящ кинохит като цяло е много добра. Той напълно отговаря на своя стил - фантастичен екшън, добре изпълнен от професионални актьори, и визуалните ефекти, и музиката са на високо ниво, характерно за Трай Стар Пикчърс - Сони Корпорейшън. Единственото, което остава на нас - зрителите, е да дочакаме излъчването му и по родните киносалони. CG



Борбата между доброто и злото е толкова стара, колкото е и първата разказана някога приказка. Дали борбата е между дявола и Бога, или е между измислени създания, подкрепящи светлото и тъмното, няма значение - въпросът е да има щастлив край, тържество на доброто. Сюжети от този тип често се срещат в холивудските продукции и най-вероятно са познати до болка на запаления филмов почитател. Но, да си признаем, филмите през последните години така или иначе са просто повторения на стари идеи, представени по нов начин. Именно в това са чарът и увлекателността и на новия филм на Трайстар - "Убежище".

След смразяваща кръвта катастрофа Хач Харисън минава през "Вратата за отвъдното" и среща покойната си по-малка дъщеричка. Като щастлив ангел тя го приканва към вечното блаженство и може би към рая, но прекрасният момент на тяхната среща внезапно се прекъсва. В болницата, където е настанен по спешност, екип от много добри лекари съумява да върне душата на Хач в тялото му и той се връща към земния живот. Достигането му до райските порти го дарява със странната дарба да получава информация за насилие и ужасни убийства чрез видения.

Тази кратка ретроспекция наистина не представлява нищо зашеметяващо, но перфектната актьорска игра на Джеф Голдблъм (Jurassic Park), Кристине Лахти, Алисия Силвърстоун (The Crush) и Джеръми Систо прави една наистина уникална смесица от психо и трилър на високо ниво. Нека не пропускаме колектива зад камерата, а именно: режисьора - Брет Леонард, известен от филма "Човекът с косачката", сценариста - Андрю Уалкър и др.

Една от силните страни на тази продукция са ненадминатите звукови и визуални ефекти. Компютърните анимации са дело на Тим Макгъвърн, получил "Оскар" за филма "Зов за завръщане". Компютърният тризмерен модел на пресъздаденото "отвъдно" отговаря на съвременния интерес към тази тематика и същевременно показва нещо ново и интригуващо.

Въпреки негативните оценки на някои наши всекидневници филмът има дълбоко скрито послание към всички съвременни тийнейджъри. Той е съобразен със световната обстановка и е много актуален днес, когато сатанинските секти и движения заливат света. Общата оценка без съмнение е висока и съветът ни, макар и традиционен, е: Гледайте "Убежище" на всяка цена! **CG**

ASI Company

София, бул. "Св. Наум" №15
☎ 660-570, 660-219
Пловдив, ул. "Драган Цанков" № 22
☎ 239-419, 272-965

The Gamer's Dream!

Най-добрата компютърна система за игри, а и не само за това!

$ 1880

Процесор:	AMD DX4-100
Диск:	Quantum 540 MB Fireball
Памет:	8 MB SIMM 60ns
Цвят:	PCI Diamond Stealth SE (Trio32)
Образ:	SAMSUNG 14" 0.28 LR NI
CD:	Toshiba IDE 4-speed XM5302B
Звук:	Creative Labs Sound Blaster 16
Още звук:	Genius Hi-Fi Speakers 16W
Управление:	Genius Mouse3, Genius Joystick

Предлагаме компютри по желание на клиента - от 486SX до Pentium-120.

Най-новите игри на CD-ROM

Aces of The Deep	$ 72	Master of Magic	$ 67
Alone In The Dark 3	$ 67	Master of Orion	$ 67
Bioforge	$ 65	Mega Race	$ 33
Black Throne	$ 53	MYST	$ 45
Bureau 13	$ 54	NAS Car Racing	$ 45
Colonization	$ 46	Nova Storm	$ 47
Creature Shock	$ 76	Outpost	$ 37
Cyberia	$ 50	Playroom	$ 53
Dark Forces	$ 73	Quarantine	$ 45
Descent (Interplay)	$ 58	Quest for Glory IV	$ 69
Desert Strike	$ 36	Rebel Assault	$ 45
Dracula Unleashed	$ 44	Relentless	$ 60
Dragon Lore	$ 36	Retribution	$ 44
Dragon's Lair	$ 45	Return to Ringworld	$ 67
Earth Siege	$ 73	Return to Zork	$ 34
FP Football Pro '95	$ 76	Reunion	$ 34
Full Throttle	$ 73	Rise of The Robots	$ 42
Hell	$ 37	System Shock	$ 60
Inferno	$ 73	The 7th Guest	$ 36
Iron Assault	$ 60	Theme Park	$ 64
Iron Helix	$ 36	Ultima VIII	$ 54
King's Quest VII	$ 73	Under a Killing Moon	$ 73
Kyrandia III	$ 45	Vortex	$ 63
Lode Runner	$ 37	Wing Commander 3	$ 73
Lost Eden	$ 58	X-Com (UFO defense)	$ 60

WARCRAFT: ORCS AND HUMANS

За да използвате кодовете на играта трябва да ги пишете в CHAT-режима, който се активира с ENTER. След появата на "MSG:" използвайте следните пароли:

1. POT OF GOLD - ЗА ПОЛУЧАВА НА 10 000 gold и 5000 limier.

2. EYE OF NEWT - получаване на всички магии.

3. IRON FORGE - увеличава силата на оръжията.

4. SALLY SHEARS - показва зялата карта.

5. HURRY UP GUYS - завързва действието и строежа на сгради.

6. THERE CAN BE ONLY ONE - убива врага с един изстрел.

7. YOURS TRULY - завършва ниво.

8. CRUSHING DEFEAT - изгубване на битка.

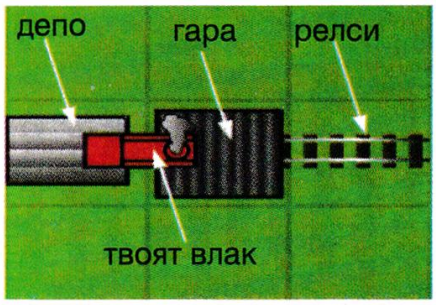
9. IDES OF MARCH - завършва цялата игра.

10. След въвеждането на CROWIN AMBER - може да използвате - ORC1, HUMAN1, и т.н. за директно отиване на нивата от 1 до 12.

TRANSPORT TYCOON

Предлагаме ви начин да контролирате колите и влаковете на опонентите си, като ги взривявате. Надяваме се това да се окаже печеливша тактика за вашата игра.

Унищожаване на влак с влак.



1) Построй депо за влакове в съседство с гара на опонент.

2) Купи влак в депото.

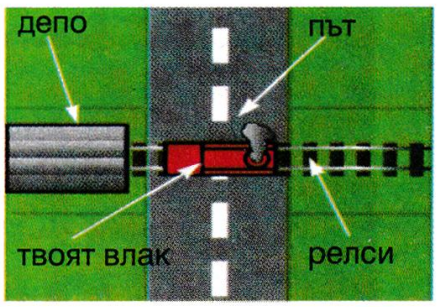
3) Ако го пуснеш, ще видиш, че той ще отиде до половината на линията.

4) За да пуснеш влака, първо натисни бутона със семафорите, а след това бутона с надпис "Stopped". За да го спреш, натисни същия бутон отново.

5) Спри влака точно когато е наполовината на твое, наполовината на квадратче на опонента.

6) Изчакай влака на противника да се блъсне с твоя и не забравяй да използваш евтини влакове, като "Jinty".

Спиране на коли с влакове.



1) Построй депо близо до път за коли и го пресечи (пътя) с релси. Купи нов влак и го пусни по линията.

2) Спри го точно когато пресича шосето. По този начин пътят на колите е блокиран. Запомни също така, че ако искаш да спреш движението на коли от една спирка до друга, трябва да прекъснеш всички възможни пътища. **CG**

ПРОДЪЛЖЕНИЕ ОТ СТРАНИЦА 24

Гоерц и сенатор Бър, за да разбереш какво са направили. Използвай psychoportp върху Pakел и я изпрати на адрес SPAWNER.

The Pentagon: Pentagon Reception Area

Ще пристигнеш тук автоматично, след като направиш горното. Помоли администраторката да те прати в Pneumatic Delivery Room. След като пристигнеш, вземи една от пневматичните тръби от пода и сложи газова бомба вътре. Говори с Джейд и й дай тръбата. Въведи адрес MIRACULUM SEPULCRUM. Отиди обратно на рецепцията и поръчай адрес Pantagon Chapel. Когато пристигнеш, вземи "taper" от пода и запали свещи номер 6, 3, 1, 4, 7, 2, 5, 10, 8, 9 (броени отляво надясно). След като победиш Solene Solux, влез в дупката, от която се появи той. Използвай Hell bug disk върху Hell computer. **CG**

COMPUTER GAMES

Главен редактор
Трифон Гяцов

Отговорен секретар
Кирил Гяцов

Сътрудник
Емил Недков

Художник
Иво Борисов

Статии
Емил Недков
Цветомир Василев

Редактор на текста
Евгения Джуркова

Разпространение
ЕТ "ОЛАРТ"

Кореспондент
Цветомир Василев

Адрес на редакцията:
София 1799 ПК 15,
сп. "Computer Games"
тел. 75-40-67

«COMPUTER GAMES» Е СПИСАНИЕ, ПОСВЕТЕНО НА НЯКОИ ОТ НАЙ-ПОПУЛЯРНИТЕ КОМПЮТЪРНИ ИГРИ, ПРОИЗВЕДЕНИ И РАЗПРОСТРАНЯВАНИ ПО СВЕТА И У НАС.
АВТОРИТЕ ПРЕДОСТАВЯТ СВОИ МНЕНИЯ И ВИЖДАНИЯ, КОИТО СА СЪОБРАЗЕНИ С ОТЗИВИТЕ ЗА ПРОДУКТИТЕ ОТ ЧУЖДЕСТРАННИЯ ПЕЧАТ И СВЕТОВНИЯ ПАЗАР.

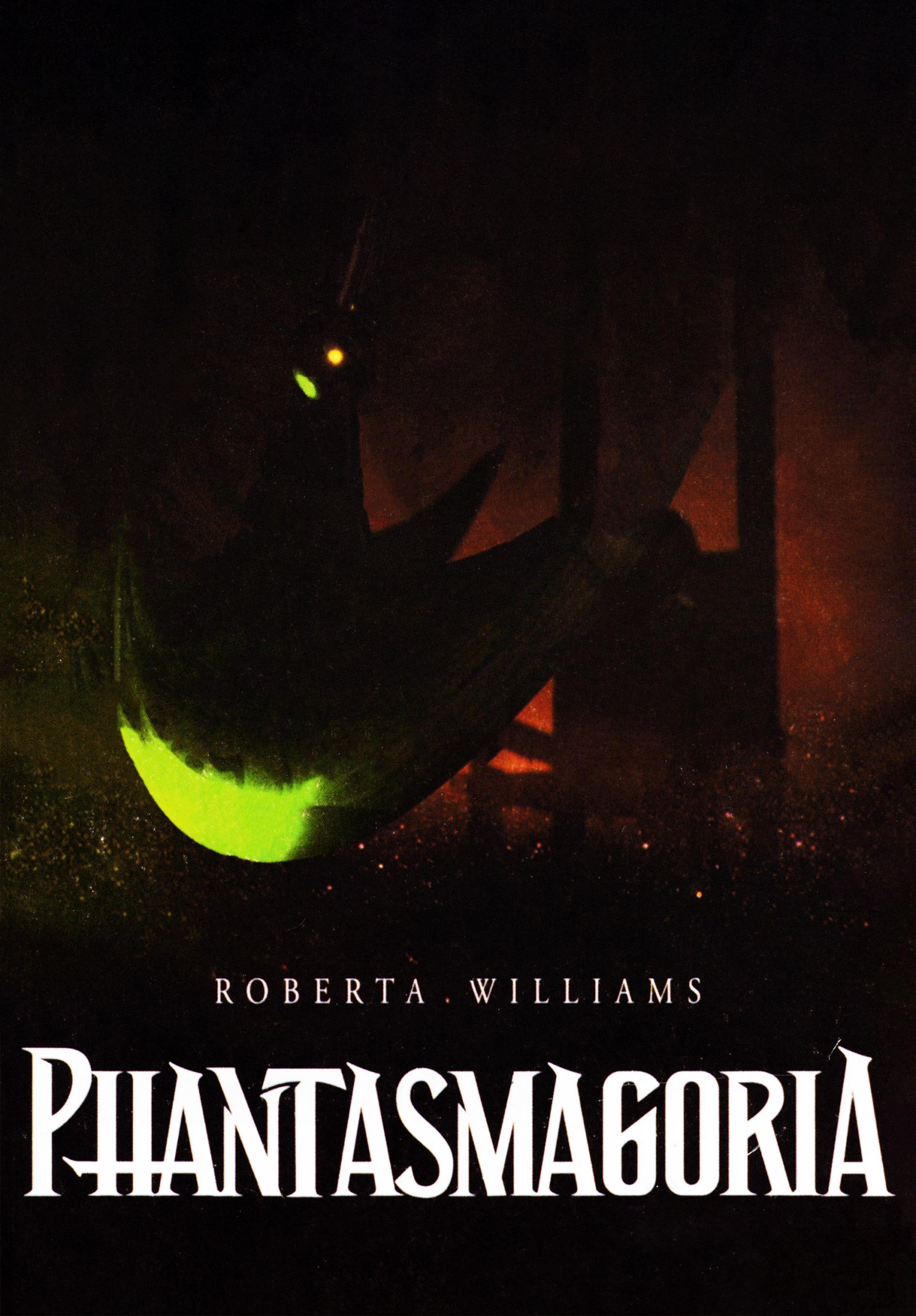
ИЗДАТЕЛ
ФИРМА „GAMES & MUSIC"

ЦЕНА 29,95ЛВ.

Очаквайте поредното състезание по

GAMES & MUSIC

Телефон за заявки 75-40-67



ROBERTA WILLIAMS

PHANTASMAGORIA